

# BERLIN FELETT ÉG AZ ÉG

MEDAL OF HONOR : ALLIED ASSAULT - SPEARHEAD

# 5/6

## K B Y T E

796,- Ft

139. alkalom (2002. december)

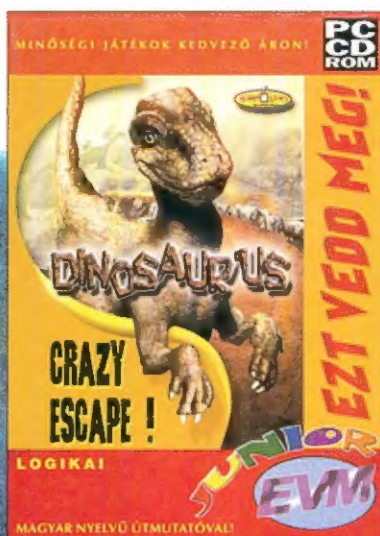
007 NIGHTFIRE // AGE OF MYTHOLOGY // O.R.B.



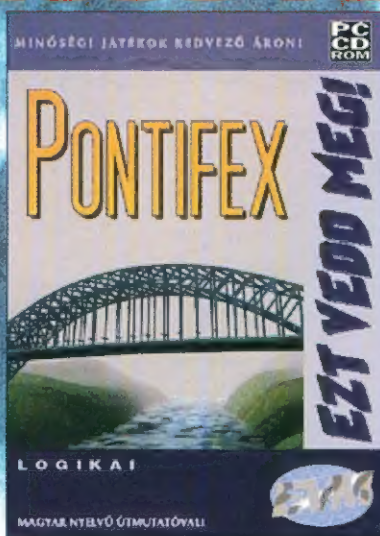
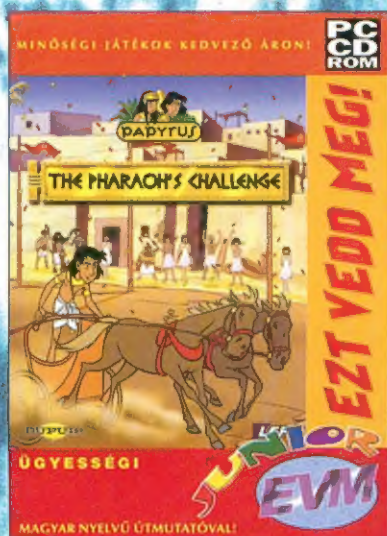
PLATOON // ARX FATALIS // RALLISPORT CHALLENGE



# ÚJDONSÁGOK



## 1999 Ft.-



## www.evm.hu



**TESCO**

**CD GALAXIS**

**Media Markt  
Office Depot  
Electro World**

**576** KByte

Airport Inc.	Ford Racing 2001	Quake II	Spec Ops 2
Blair Witch Project	Gangsters	Rage of Mages II	Thief
Broken Sword II	Grand Theft Auto	Railroad Tycoon II	Thief II
Bugdom	Grand Theft Auto 2	Resident Evil 2	ToCA Touring Car
Civilization: CTP	Heavy Metal F.A.K.K. 2	Revenant	Tomb Raider
Captain Claw	Heroes of M & M II	Rocko Quest	Tomb Raider 2
Champ. Manager 3	Heroes of M & M III	Rune	Touché
Colin McRae Rally	H&D Deluxe	SEGA Rally 2	Virtua Cop 2
Comanche vs. Hokum	House of the Dead	SEGA Touring Car	Virtua Fighter 2
Combat Chess	KISS Pinball	SEGA WW Soccer	World League Soccer
Commandos	Loco-Commotion	Serious Sam	Worms
Defender of the Crown	Mall Tycoon	Sheep	Dark Reign 2
Fighting Force	Mig Alley	Sonic 3D	Heavy Gear 2
Flight Unlimited	Might & Magic VII	Sonic Racer	Matt Hoffman's Pro BMX
Fly!	Mortal Kombat 4	Soul Reaver	Stronghold
Ford Racing	Oni	Spec Ops	Tony Hawk's PS2





## The Theory of Flight

### „A repülés elmélete”

Túl a párkapcsolat mindennapos hajcihőjén (Tomi motyogott valamit „egy megrendíthetetlen és egy megállíthatatlan erő találkozásáról”, ami nagy körvonalakban igaz is – de mielőtt komolyabban elgondolkodhatnánk, vajon Szókratész avagy Platón jelentette ki e paradoxont, ő beismerné, hogy csupán egy *Knight Rider* epizódban hallotta :), hajnali fél három van. A főszerkesztő fátyolos, résnyre szűkült szemmel tápáskodik fel a PS2-es *Freak Out* mellől (no pun intended, dear Freak :), és jelen mentális állapotában bizony irodalmi babérokra törés helyett inkább egy „normális” Bevezetőnek feszül neki (a múlt havi introdukción szerkesztőségünk körében máris „A Jägermeister-es bevezető” becenevet takarította be magának). Klasszikus lesz (A változatosság kedvéért az újságról szóló), lazán lezárandó az epikus „Valaminek a Valamije” trilógiát.

Változások. Ahogy azt a szemfüles, a lapot előbb végigpörgető, majd Bevezetőhöz visszatérő Olvasó már valószínűleg észlelhette, az általános formatervet tovább finomhangoltuk. Lágyabb, jobb, szebb. Megszaporodtak a képaláírások is, a Nyájas valószínűsíthetően kitörő öröme. A Nyáj („Stáb”) kitörő öröme ellenben továbbra sincsen stábfotó :). Ezek a pajkos kópék visszakövetelték a nickjeiket, sőt – a főszerkesztő beszúrásait is. Mazochista banda. Van Karácsonyi Csevegő GyZ-vel és CS klánunk kmn szármayai alatt (Utóbbi nem a lapban, de nem lehetett kihagyni. *Las Lammas* klán. A főszéri - „[LL\_RIKKeR]”, total green - legjobb eredménye az volt, hogy háromnegyed óra játék után vissza tudta nullázni mínusz egyről :).

Ami a felhozatalt illeti, két dolog szembeötlő – a rengeteg 5, és a rengeteg 8 pontos játék. Meglepetések? Pozitívan csalódtunk a *Szakaszban* és a *Medal of Honor* kiegészítő lemezében (!), nem kifejezetten pozitívan a hosszan halogatott *K.Hawk-ban* (nagy kár érte), és rettenetesen a *RalliSport-ban*. (Igaz, már X-en sem tudott többet, mint kacérnak lenni.) Vannak nyereményjátékaink, kellőképp kemény kérdésekkel. (Azért, hogy az nyerjen, aki TÉNYLEG nyerni akar. A rajongó, a megszállott. Elegünk van a „Hogy hívják a játék főhősét?” típusú bohózatokból.) Talán hiba, talán nem. Tomi véleménye szerint az emberek nem szeretnek gondolkodni. A főszerkesztő naiv, és megelőlegezi a bizalmat. Ha nem jön helyes válasz, legfeljebb majd szétszórjuk a cuccot az előfizetők között (akik közül sokan a fa alá is kapnak valamit, de csillt!).

Hogy mi van még? Ahogy mi is gyakorta megihletjük a **Konzolt**, az **576 Konzol** is megihlet minket – Martin borítóprototípusok készítésével mulatja szabad perceit: miért is ne tennénk mi hasonlóan? A fent megzemlélt két borító egyike a kilencvenedik oldalon tárgyalt CommodoreOne alaplapjának egyik prototípusa – tökéletesen tökéletlen címlap egy játékokkal foglalkozó lap elejére, de nekünk nagyon tetszett. A másik a hírekben emlegetett, vakok számára készített játék apropóján született. Mielőtt bárki felhördülne – eszünk ágában sincs csúfot üzni gyengéniátó embertársainkból. A borító nem azért készült, mert „viccesnek” tartottuk az ötletet – azért készült, mert a téma SZÍVÜGYÜNK. Az Olvasó elképzelni sem tudja, milyen szívesen közöltünk volna egy remek kétoldalas összefoglalót a vakoknak gyártott kevéske játékról, de a józan belátás felülkerekedett – a **KByte** példányszámát összevetve az ország vak és számítógéppel rendelkező populációjával egyértelműen kiderült, hogy kis szerencsével talán egy (!) olyan olvasónknak tudtunk volna örömet okozni, akinek szerettei közt van világtalan. Ennek az egynek egyébként is nagyon szívesen segítettünk bármiféle kérdésben vagy szoftverrel, ha hozzánk fordul (ezen játékok legtöbbje freeware, de akár a kereskedelmi forgatott játékok beszerzésére is vállalkoznánk). A címlap-konceptió elképzelésünk szerint természetesen Braille írással tartalmazza a játékcímeket, a csillagos egékbe löve ezzel a lap előállítási árát – tehát az eladhatatlan ötlet mellett ez számunkra megvehetetlen is volna...

Két dolog maradt hátra. A Bevezetőnek címet adó, 1998-as Paul Greengrass mozi kapcsolódási pontja. Egyszerű. A zsúfolt piacot tekintve a lap a lábát húzza, pedig repülhetne. Egy elmélet kellett tehát, amit a gyakorlatba implementálva: szármayhatunk. Ez pedig – olvasói kérdőívek, s személyes meglátás alapján – egy bizonyos Csillagó Korong (s még sok más is, de majd lassan, módjával. A **KByte** nem Harrier). Lásd 98. oldal. Sejtelmes fények Pannónia felett. Igen, januártól az **576 KByte** CD melléklettel jelenik meg. Rajta mindig egy teljes játék, esetünkben a klasszikus (!) *Defender of the Crown* digitálisan felújított változata. A konkrét árról a lapzárta pillanatában a leghalványabb elképzelésünk sincs (jelenleg is kalkulálják számszonglóreink), de ahogy a fórumokon ígértük: olcsóbbak leszünk, mint versenytársaink. Pontosabban: mint konkurenseink legtöbbje :). Tessék?! Igen, hallottunk már Ikaroszról o:)). Már csak a protokoll „Kellemes Karácsonyt és Boldog Új Évet!” lenne hátra. De - idén „Kellemes Hanukah-t” expanziós csomaggal szállítjuk. A „Boldog Új Év” meg ugye az orosz ortodox egyháznál január 14.-én kezdődik, ami újabb bonyodalmakat zúdít egy gyanútlan ökumenikus (na jó – barátságos ateista :) főszerkesztő nyakába. Talán egy picit pihennie kéne szerettei közt. Erre szolgál a Karácsony.

Kellemes Ünnepeket kíván az **576 KByte** nevében

Theodore Reiker

PS: Valóban – ez a bevezető kutyafulét nem ér. Talán majd a 21. oldalon...



# tartalomjegyzék

Cimlap / / Medal of Honor: Allied Assault - Spearhead

## RECENZÍÓK

Age of Mythology	22
K. Hawk - Survival Instinct	26
Robin Hood	28
Platoon	30
Combat Flight Simulator 3	33
Arx Fatalis	34
James Bond 007: Nightfire	38
Cossacks: Back to War	44
RalliSport Challenge	46
Emergency 2	48
Another War	53
Europa 1400 - The Guild	54
Project Nomads	56
WWE Raw	58
NASCAR Thunder 2003	59
O.R.B.	60
Harry Potter és a Titkok Kamrája	62
Total Immersion Racing	64
Knight Rider - The Game	65
Star Trek - Starfleet Command III	66
RealGirls Strip Poker	68
MechWarrior 4: Mercenaries	70
Tony Tough and the Night of Roasted Moths	72
Medal of Honor: Allied Assault - Spearhead	74
Civilization III - Play the World	76
Battle Realms: Winter of the Wolf	77

## AKTUALITÁSOK

Hírek	06
Tomb Raider - The Angel of Darkness	10
Doom III	12
Star Trek - Elite Force II	14
Grand Theft Auto - Vice City	16
Silent Hill 2: Inner Fears	18

## ROVATOK

Budget Játékok	78
Végjátékszáz: Zelenhorm Vol.1	84
Végjátékszáz: Ring II	86
Cinkelt Lap	87
Retro: Hírek	88
Retro: Atari VCS	89
Retro: CommodoreOne	90
Kult Játékok: F-29 Retaliator	92
Visszatekintő	93
Csevegő	96

## RECENZÍÓK (ALFABETIKUS SORRENDEN)

Age of Mythology	22
Another War	53
Arx Fatalis	34
Battle Realms: Winter of the Wolf	77
Civilization III - Play the World	76
Combat Flight Simulator 3	33
Cossacks: Back to War	44
Emergency 2	48
Europa 1400 - The Guild	54
Harry Potter és a Titkok Kamrája	62
James Bond 007: Nightfire	38
K. Hawk - Survival Instinct	26
Knight Rider - The Game	65
MechWarrior 4: Mercenaries	70
Medal of Honor: Allied Assault - Spearhead	74
NASCAR Thunder 2003	59
O.R.B.	60
Platoon	30
Project Nomads	56
RalliSport Challenge	46
RealGirls Strip Poker	68
Robin Hood	28
Star Trek - Starfleet Command III	66
Tony Tough and the Night of Roasted Moths	72
Total Immersion Racing	64
WWE Raw	58

Kiadja a COMGAME '576' Kft., 1042 Budapest, Árpád út 112. Postacím: 1329  
Budapest, Pf.: 24.  
Drótposta: 576kbyte@576.hu  
Honlap: www.576.hu

Főszerkesztő: Theodore Reiker (reiker@576.hu)  
Látványtechnika: Soltész Tamás (bwc@576.hu)

### Munkatársak:

Csák Gergely (dracoo-[listed]) (dracoo@maffia.hu)  
Csere Krisztián (Stinger) (stinger@mailbox.hu)  
Domján László (DaemonLaz) (suffocation@freemail.hu)  
Fábián Balázs (Balage) (balage@576.hu)  
Furulyás Ádám (Furci) (iniquity@shotgun.hu)  
Gyalog Zoltán (GyZ) (nonpluszultima@freemail.hu)  
Korányi Teodor (Stiletto) (sabreman@freemail.hu)  
Makai Sándor (Clemi) (clemi@freemail.hu)  
Nemes Raymond (Credo) (credo@resource.cx)  
Orosz Miklós (Freak) (muzik@freemail.hu)  
Putz Patrik (Patrik) (patrik@blueplanet.hu)  
Radeczkó Zoltán (radeczk@netscape.net)  
Somosi László (Liquid) (liquid@576.hu)  
Sütő János (Ender Wiggan) (jbaker@dravanet.hu)

Laptulajdonos: Balogh Zsolt  
Médiaigazgató és cimborá: Martin  
Levélírást: Heiling Média Kft.  
Nyomtatás: Offset és Játékkártya Nyomda Rt. Budapest  
Terjeszti a Hírker Rt., az NH Rt., és alternatív terjesztők.

Előfizethető a szerkesztőség címén, rózsaszín postai utalványon:  
576 KByte (Comgame '576' Kft.)  
1329 Budapest Pf. 24  
// egy évre 6999,- Ft, fél évre 3999,- Ft, negyed évre 1999,- Ft  
(„Előfizetni jól”)

ISSN 0865-8226

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármely módon való felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges!

„Lásd az oldalon, hogy a források hogyan működnek” // kérés. Reiker bízott: látva a Hell Life DM-ben.



## KÖZHÍRRÉ TÉTETIK!

„KERESSÜK A LEGBÁTRABB LOVAGOKAT, AKIK SZEMBE MERNEK SZÁLLNI LOTHAR HERCEG ZSARNOKSÁGÁVAL ÉS SEGÍTIK KAROLVS KIRÁLYUNKAT, HOGY BIRODALMÁT MEGÓVJA GONOSZ FIÁTÓL!

A LEGVESZEDELMESEBB ELLENFELEKKEL KELL MAJD SZEMBENÉZNI, DE HA BETARTJA AZ IMÁDSÁG ÓRÁIT, ÉS LELKE TISZTA MARAD, KÉPES LESZ ELVISELNI A HÁBORÚ NEHÉZSÉGEIT! DICSŐSÉG A BÁTOR LOVAGNAK!”

**DECEMBERTŐL KERESD AZ 576 KBYTE ÜZLETEIBEN A TELJESEN MAGYAR NYELVŰ VERZIÓT!**



The Peasants Rebellion

**Knights  
and  
Merchants**



## The Lord of the Rings The War of the Ring

A Vivendi markában lévő Gyűrűk Ura könyvlicenz alapján már készült játék (az előző számunkban tesztelt gyengécske *The Fellowship of the Ring*), de a kiadó nem kíván megmaradni az akció / kaland műfajnál: a (méltatlanul gyorsan elfeledett) *Battle Realms* készítőit, a Liquid Entertainmentet bízták meg a Gyűrűháború történetének RTS-feldolgozásával. A játék története a Harmadkor elején kezdődik, és végigköveti az Egy Gyűrűvel kapcsolatos csatározásokat egészen Szauron bukásáig. A csapat vezetője, Ed Del



Castillo (az úriember már a *Command & Conquer* első része felett is ott bábáskodott) epikus méretű csatákat, részletesen kidolgozott gazdasági / katonai mikromenedzsmentet, és eddig soha nem látott részletességű világot ígér – a játékban nagy szerepet kapnak például a vadon élő állatok, és az egyik fél oldalán sem harcoló szörnyek / teremtmények is. Egységeink és hőseink tapasztalati pontokat kapnak, szintet léphetnek, az erre kiképzett szereplők pedig varázslatokat alkalmazhatnak („Másfajta mágia lesz ez” – mondja Castillo – „senki se számítson arra, hogy Gandalf tűzlabdákat fog hajigálni a csataterén”). A fejlesztés fókuszában a bombasztikus grafika mellett elsősorban a könyv szelleméhez hű hangulat megteremtése áll – a

Liquid Entertainmentnél (saját bevallásuk szerint) keményvonalas Tolkien-rajongók dolgoznak. A játékban a könyvekben fellelhető összes jelentősebb csatát végigjátszhatjuk, de a kisebb összecsapások (példaként Khazad-dum hídját hozták fel) kimaradnak. A tervezett megjelenés 2004 első felében esedékes – sajna még nagyon sokat kell rá várni.

## Wolfenstein: Enemy Territory

A korábban *RtCW*-kiegészítőként propagált Ellenséges Terület korrek stand-alone produktummá nőtte ki magát – a játékot kalákában fejlesztő Splash Damage, Mad Doc Software és



Gray Matter Software olyan jó munkát végzett, hogy a kiadó Activision nem akarja egyszerű expanzióként a piacra engedni (**Jaj, azért kevesebb pénzt kérhetnének el. – Reiker**). Teljesen megújult a single-player kampány: itt egy csapat különlegesen kiképzett katonára irányítása lesz a feladatunk a Kelet-Európai hadszíntértől egészen Egyiptom tűzforró homokdűnéiig. Katonáink speckó felszereléseket gyűjthetnek be, tulajdonságaik fejlődnek – a különösen fontos csapattársakra külön oda is kell majd figyelnünk, mert meggyilkolásuk lehetetlenné teszi néhány kulcsfontosságú objektívá végrehajtását. Alaposan felturbózták a multiplayer-porciót: 64 játékost támogató csapatalapú hír, vadiúj Last Man Standing módusz, és két játékos közös nyomulását biztosító cooperative mód. Öt karakterosztály közül választhatunk – a titkos ügynök lopakodik, csendben körülszimatol, szükség estén elkobozza az ellenfél ruháit, míg a mérnök aknákat rak és hidakat épít. A skillék a multiplayerben

is fejleszthetők, többpályás küldetés-sorozat játszható végig – az előző pályán feltáptolt tulajdonságokat a következő küldetésekben is használhatjuk. 2003 elejére várjuk.

## Psychotoxic: Gateway to Hell

A NuClearVision fejlesztő, és a CDV forgalmazza az utóbbi idők (valószínűleg) legbizarrabb FPS-ét: a *Psychotoxic* főszereplője, a megfelelő helyeken domborodó Angie Prophet félig ember, félig angyal, és éppen azon mesterkedik, hogy megakadályozza az Apokalipszis Négy Lovasának (ergo a világvége) eljövételt. Angie néni 14 valós, és 8, az emberi elmében (!) játszódó pályán keresztül irtja a gonoszt – a hőlygymény képes arra, hogy mások





pszichéjébe belépve megváltoztassa a delikvens gondolkodását. A fegyverrepertoár tizenhét ütős darabból áll (automata fegyverek, shotgun, gránátvető, mesterlövészpuska, kísérleti lézerfegyver), melyekkel huszonkét féle ellenfelet szenderíthetünk majd jobblétre. Hősnőnk *Max Payne*-t megcségyenítve lassítja be az időt, angyalá átalakulva szerez szövetségeket magának a járőkelők közül, és prófétaként képes megjósolni az ellenfelei következő mozdulatát – ez utóbbira mondjuk nagyon kíváncsiak vagyunk. A grafikus talpalávalót a cég saját fejlesztésű, *Vulpine Vision* kódnevű motorja biztosítja – közel ötvenezer pollgont képes egyszerre a képernyőre rakni a kicsike, szájtátós effektusok (vizes, fémcs, rothadó felületek)

megjelenítése mellett persze. A boltokba 2003 második felében kerül, addig mindenki felkészítheti magát a játék címében beígért pszichológiai mérgezésre...

## Perimeter

Orosz barátaink nagyon nyomulnak mostanság, zsákszárm jönnek tőlük a jobbnál jobb játékok – elég csak a mindent büntető, fenséges

védekező stratégiák kialakítására ad lehetőséget – az alapvető probléma ugyebár az, hogy miképp csinálunk magunknak sikszágot, aztán milyen fondorlatos módon tudunk beférkőzni az ellenfél pajzsa mögé. A fejlett nanotechnológiának köszönhetően az egységeinket szabadon szerelhetjük / fejleszthetjük / bővíthetjük: ha egy unitot már elavultnak találunk, darabjaira kaphatjuk, és egy új, nagyobb harci járművet építhetünk belőle.



*S.T.A.L.K.E.R.*-re gondolunk. A KD Labs által hegesztett *Perimeter* a real-time stratégiák állóvízébe szándékszik hatalmas bombát hajítani. A távoli jövőben járunk, a három nagy frakcióra szakadt emberiség javában kolonizálja az univerzumot – a „Chain” kódnevű bolygórendszerben azonban rátalálnak az igazi kihívásra. A játék alapját a bolygók terraformálása és az egymás ellen való harc alkotják, a frakciók bázisait hatalmas, kizárólag sík területen felépíthető energiapajzsok védik. A pajzsok intézménye változatos támadó /

Az orosz srácok házi fejlesztésű háromdés motorja voxel alapú tájakra szór ki sokszáz ezer pollgont – a voxeles megjelenítés legnagyobb előnye, hogy a táj szabadon alakíthatóvá válik. A robbanások krátereket hagynak maguk után a földben, bányászegységeink mély gödröket vájhatnak ki magunknak, hegyeket takaríthatunk el az útból. A *Perimeter* a műfaj korlátait feszegeti – a fejlesztők annyi újítást szeretnének beleprésmelni, amennyit a stílus csak elbí. Minket enyhén a *Total Annihilation*-re emlékeztet a játék – ez pedig nagyon jó dolog, a *TA* még mindig

előkelő helyen szerepel a kedvenceink közt. A dolgok jelenlegi állása szerint 2003 májusában vethetünk rá közlebbi pillantást.

## Battlefield 1942: Road to Rome

A jelenlegi második világháborús lövölde-kedvenc, a *Battlefield 1942* is megkapja a maga kis kiegészítőjét, *Road to Rome* alcímen. Lássuk, hogy mi vár ránk a Rómához vezető úton! Hat új



pálya a szicíliai / olasz kampányokhoz, köztük az Operation Husky, és az anzioi illetve monte cassinoi csaták feldolgozása. Nyolc új meglovagolható jármű, köztük a német BF-110 és az angol Mosquito vadászbombázók. Két új hadviselő fél: a francia idegenlégő és az olasz hadsereg. Három új kézifegyver került a játékba: egy jófajta gránátvető, az angol Sten géppisztoly és mindenki kedvence, a bétkaszabolós bajonett. A single player móduzt jelentősen áthegesztették, a scriptelt események teljes elhagyásának és az AI jelentős felgyűrásának köszönhetően az ere-



deti játékhoz képest változatosabb összecsapásokra számíthatunk majd. A jövő év első felében jön.

## Battle Mages

Már megint az oroszok, és már megint egy finom falatnak ígérkező gáma. A *Battle Mages* szintisza

csataszimuláció, a bányászatot, gyűjtögetést és a velük járó bosszantó apróságokat messzire száműzte a Buka Entertainment Targem névre hallgató belső fejlesztőgárdája - mindez automatikusan történik, neked csak a háborúra kell majd koncentrálnod. Csatamágus Nagyúrként az öt választható faj (emberek, tündék, gob-

linok, orkok vagy élőholtak) valamelyikét teregetve kell agyonverned jól a rivális mágusok hadseregeit, és megkaparintanod a világban szétszóró ötven, hatalmas erővel bíró varázstárgyat. A mágikus cuccok segítenek a csatában, némelyik gyűrűvel hatalmas démonokat idézhetsz meg például. Mágusként a megnyert csatákért tapasztalati pontot kapsz, egységeid és hőseid szintet lépnek - a különösen rizikós összecsapásokban személyesen is megjelenhetsz a csatatéren, és brutális varázslatokkal büntetheted meg az ellened áskálódókat. A multiplayer opció négy személyes deathmatchet vagy cooperative játékmódot takar majd. 2003 szeptemberében érkezik, a képek alapján finom fantasy alapú mészárlásra számíthatunk.

mentorát, Dr. Headstrongot lemészárló, és szerelmét, a szépséges Emmát elrabló mitikus szörnyhordák között. Tíz nagyterjedésű single player pálya, tizenöt féle ellenfél és négy randa boss, tizenegy fegyver (köztük olyan ígéretes nevű darabok, mint a brutális Nuclear Atomic Gun vagy az ellenfelet kővé változtató Medusa Gun), és három multiplayer játékmód (Deathmatch, Cooperative, Treasure Hunt) várja majd a jó kis agyatlan mészárlásra kapható gamereket. A képeket elnézve *Serious Sam* motort sejtünk a játék mögött (a sztori is egyértelműen *Komoly Sámuel* kalandjaira hajaz) - ennek alapján akár még jó is lehet a játék. Megjelenés 2003 márciusában.

Megjegyzés: biztos észrevettétek, hogy az e havi hírovtat szinte kizárólag új sajtátszemszögű lövöldéket és valósidejű stratégiákat vonultat fel. Őszintén reméljük, hogy nem trenddel állunk szemben (és kizárólag az év végi hírszükének tudható be a dolog), azaz a továbbiakban nem csak a két „nehezen konzolosítható” játéktílust erőltetik pécén a fejlesztő / kiadó bácsik.

Liquid



## Will Rock

A Ubi Soft nem csak *XIII-at* gyárt mostanság, hanem az egyszerűbb, észtl és mindennemű gondolkodástól mentes lövöldék kedvelőinek is tartogat valamit: ez lenne a Saber Interactive által fejlesztett *Will Rock*. Hősünk, William „Will Rock” Rockwell az antik idők Görögországában csap rendet a





A renegátok kora lejárt: ma ismét a felvásárlás, a beolvasztás a divat (Sebai, majd jön egy újabb hullám, aminek keretében a magukra valamit is adó fejlesztők kilépnek a kreatív szabadság hiányára hivatkozva - a játékok világa folyamatosan fluktuáló világ). Esetünkben a Take-Two Interactive pakolt asztalra \$28 milliót (meg némi részvényt) az Angel Studios (név Diego Angel alapító után) csoportért. A két cég már korábban is szorosan együttműködött (*Midnight Club*, *Smuggler's Run*), s így lesz ez a jövőben is (lásd *Midnight Club II* - 2003. februárjára várható). A múltban olyan projektek kötődtek nevükhöz, mint a Microsoft számára fejlesztett remek *Midtown Madness*, vagy a Ken Griffey Jr. sorozat ill. a *Resident Evil 2* Nintendo 64 konverziója. A Carlsbadban (Kalifornia - nem összekeverendő a cseh Karlovy Vary filmfesztivál- / fürdővárossal) serénykedő csapat *Midnight Club II* mellett jelenleg futó projectje a Capcom megrendelésre készülő *Red Dead Revolver*. A formációt az akvizíció után azonnali hatállyal átnevezték a Rockstar San Diego névre.

A hónap kétségteljes legjelentősebb híre, miszerint összeolvadt a Square (*Final Fantasy* széria) és az Enix (*Dragon Quest* / *Warrior* sorozat, *Star Ocean* saga). Ez ugyan elsősorban a konzolos társadalmat érinti, de feltétlenül szólnunk kellett róla. Olvasóink zöme élénk érdeklődéssel figyeli a Square minden mozdulatát, a PC-n játszóknak azonban szomorú hírekkel kell szolgálnunk. Az európai divízió határozottan elzárkózott előlünk,

## NHL 2003 Bajnokság

2002. november 16. Ez nem egy játék megjelenési dátuma. Az **576 KByte** és az Ecobit Kft. megszervezte Magyarország első hivatalos NHL Bajnokságát az Árkád Üzletközpontban lévő üzletünknel. Az EA nemzetközileg szervezte ezt a viadalt és természetesen mi sem maradhattunk ki belőle. Jelentkezőkből nem volt hiány és ez is azt bizonyítja, hogy még nem halt ki az igazi játékos réteg, aki tiszta szívből szeret játszani (Ugh. - Reiker). Természetesen nagyon sok jelentkezőnek a kezdeti lámpalázát csillapította a földi utáni vágy. Ez nem volt más, mint egy két személyes floridai utazás, 5 csillagos szállodában, teljes ellátással, repülőúttal, NHL All-Star Gála, majd utána nemzetközi szinten is megbízhatóan rátermettségét. A viadal szombaton 11 órakor kezdődött, de már 1 órával a kezdés előtt megjelentek a versenyzők. Természetesen egvá-

amikor a nemrég megjelent japáni *Final Fantasy XI Online* PC-s változata után érdeklődtünk, mondván az a jelenlegi állás szerint NEM FOG MEGJELENNI Európában. Ez van, tessék szépen elkonzolosodni. A nyelet mellesleg jövő év április elsejétől ütök be (nem, nem megelőlegezett áprilisi tréfáról van szó), s a tranzakció háromnegyed billiónyi (Nem, nem milliárd!) euro tökélet mozgat meg, melynek folyamodványa: a Square Enix (ez lesz a cég frappánsan kiöltött új neve) a világ egyik legnagyobb fejlesztőházává válik majd. Konzollal a fókuszban.

Három holland, utrechti diák - Sander Huiberts, Richard van Tol és Hugo Verweij - gondolt egyet, és írtak egy roppant élvezetes versenyjátékot a vak gyermekek számára. „A celi adott volt, miután rájöttünk, hogy a látó játékosok számára

készült játékok és a vakok számára készültetek közti szakadék óriási - a látók immerzív 3D világokat barangolhatnak be, gondoljunk csak a *Myst*-re, vagy a *Final Fantasy* sorozatra; a vakok ellenben eddig legfeljebb *Blackjack*et, *Torpedó*t, vagy *Memory*-t kaptak. A feladat tehát igazi kihívás volt - olyan játékot alkotni, ami azonos szinten hozzáférhető és szórakoztató, mint egy vizuális kimenettel rendelkező szoftver.” Nos, vizuális kimenetet ugyan nem kapunk - a játék közben a képernyő sötét, nem történik rajta semmi, - ám a *Drive* (eredeti, holland címén: *Sneller*) élményszámba megy még egy látó játékos számára is. Letölthető / kipróbálható ingyen és bérmentve a [drive.soundsupport.net](http://drive.soundsupport.net) címről; a fejlesztés és az azt megelőző kutatás felől érdeklődők pedig a [www.soundsupport.net](http://www.soundsupport.net) lokáción fürkészenek

Reiker



ket, hogy nagyon jól érezték magukat, és már alig várják a következő derbit. Szeretnék mindenkit megnyugtatni, hogy aki most lemaradt, az ne csüggedjen, mert ezeket a játékokat rendszeresen fogjuk a jövőben. Természetesen erről majd később...

Gergő



## Amit a Szerkesztőség novemberben párolt...

### Counter-Strike (PC)

Mindennapos. Kmm a megszállottja, Tamás Űzi, Martin tekergeti. Néha még a főszéri is benéz, ilyenkor összeáll a szupertitkos **576** klán, a [Las Lammas].

### Burnout 2: Point of Impact (PS2)



Az év autóversenye. Könnyen felkapható, nehezen letehető. Jelenleg Stiletto törli magát benne darabokra. Köröket ver rá a nyomorúságos *Need for Speed*-re.

### Grand Theft Auto: Vice City (PS2)

Néha úgy tűnik, mindenki ezzel van elfoglalva. Pedig csak Martin és Liquid. A **Konzol** főszerkesztője térképet is rajzol („...mint fénykoromban!” - közli bizalmasan mosolyogva).

### Colin McRae Rally 2 (PC)

Patrik menekül hozzá állandóan, aktuálisan a *RalliSport Challenge* béli csalódásaiért kárpótlandó önmagát. Biztos jó dolog, de már X-en itt a harmadik rész. Néha pokolian rossz dolog számítógépes játékosnak lenni...

### TLoR: The Two Towers (PS2)



DaemonLaz fejét csavarta el a gyönyörű grafika, de majd' mindannyian benéztünk egy kis kaszabolás erejéig. Tipikus konzolos anyag - csudaszép, de rövid és velőten.

### Freak Out (PS2)

A főszéri lövi vele magát. Nemrég vette leárazva (barátnője biztosan azt mondaná, azért volt olcsó, mert senkinek sem kellett - és igaz is lenne :). Treasure anyag. Van, akinek ennyi: elég.



# LARA CROFT: TOMB RAIDER

## THE ANGEL OF DARKNESS

Fejlesztő: Core Design Limited  
 Kiadó: Eidos Interactive  
 Eredet: Egyesült Királyság  
 Platform: PlayStation 2, PC  
 Megjelenés: 2003. február  
 Honlap: [www.tombraider.com](http://www.tombraider.com)



**N**ovember tizenötödikén, hétszázötvenhat nappal az utolsó háromdimenziós *Tomb Raider*, a *Tomb Raider Chronicles* után (azóta volt még két GBC és egy GBA verzió; ez utóbbi pár napja jelent meg, lásd az **576 Konzolt**) több *TR* megszállott haverommal együtt egy perc néma csenddel fejeztem ki abbéli csalódásomat, hogy az erre a napra beígért *Lara Croft: Tomb Raider - Angel of Darkness*-t nem adta ki az Eidos Interactive - ha minden igaz a miatt, mert a Core Design nem készült el a játékkal időre. Annak ellenére sem, hogy már jóval a 2000-es előző epizód megjelenése előtt elkezdtek dolgozni ezen a részen; a *Chronicles*-ben még képeket is elnyerhettünk belőle. Azért persze egyszer meg fog jelenni az anyag - most hivatalosan februárra lett halasztva, reméljük többet már nem fog csúszni.

Addig is lássuk, hogy mire számíthatunk majd, hiszen ha a játék nem is jött még ki, két év alatt már rengeteg információ napvilágot látott vele kapcsolatban. A motor az előző részekben mindig ugyanarra a négyzetrácsos, sok 2D-s

magasságtérképet összekapcsoló alapra épült, s bár grafikában, mozgásban és egyebekben rengeteget fejlődött, ez az alap eddig nem változott. Az *AoD* azonban már állítólag a következő generációt fogja képviselni ezen a téren is: teljesen szabad 3D felépítésűek lesznek a pályák, emellett természetesen a vizuális technológia is még erősebb lesz (bár a képeken nem láttam, hogy túlságosan erőltetve lennének a vertex és pixel shader által lehetővé tett speciális effektusok). A poligonszám az aktuális csúcstól képviselő 3D kártyákat is jól meg fogja izzasztani, a világ átlagosan 200 ezer poligonból fog állni, hősönk pedig nem kevesebb, mint 5000-ből - így a látvány nagyon finom és apróletes lesz, továbbá várhatóak még teljesen dinamikus fények, dinamikus változhat a világ is, és négy layer lesz minden poligonon: shadow map, light map, displacement map és textúra. Ezek mellett a készítőik bizonyára finomítanak majd a mesterséges intelligencián, no meg kapunk még újabb mozdulatokat is (szerintem ez a legjobb a *TR* sorozatban - a nagyon kiterjedt mozgáspalette, és az ezek kombinálására ösztönző pályák), ezúttal többek között

komolyabb közelharcra, kézitusára is lehetőségünk lesz. Jelenős gameplay újítás lesz még az, hogy ebben a játékban már rengeteg NPC-vel kommunikálhatunk, válaszaink és közeledésünk milyensége pedig befolyásolni fogja a történetet is. Így a játék, ha minden igaz, erősen közelíteni fog a kalandjátékokhoz is, nem lesz olyan lineáris, mint korábban. Emellett lesz némi RPG szerű karakterfejlődés is, bár ennek működése még kérdéses; a régebbi nyilatkozatokból úgy tűnt, ha például sokat sprintelünk, idővel hosszabb ideig bírjuk majd szuflával, ám az újabb infók szerint inkább csak a pályák teljesítése függvényében fejlődünk majd. Meglepő újítás még, hogy ezúttal nem kizárólag Lara Croft-ot fogjuk irányítani, de lesz egy új férfi szereplő is, a borostás Kurtis Trent, aki egy titkos rend tagjaként keveredik bele a történetbe - gondolom szakaszonként automatikusan következik majd be a szereplőváltás.

Végül nézzük a történetet. A hírek szerint a játék sztoriját egy meg nem nevezett hollywoodi forgatókönyvíró írta, így valószínűleg - és a producerek ígérete szerint - egyike lesz a legszövevényesebb játéktörténeteknek, hiszen a játék-  
 iparban általában nem divat erre a feladatra profit szerzőtetni. A sztori egy vaskos könyvben öltött eredetileg formát, és öt *TR* játékon fog keresztülívelni (bár egy interjúban olvastam már négyet is); az *AoD* tehát csak a kezdet lesz, az első epizód, ami egyébként három fő szakaszra bomlik tovább. Az elsőben Párizsban kell fegyvertelenül menekülnünk az alvilág és a rendőrök elől (őreg barátunk és pártfogónk, Von Croy meggyilkolásával gyanúsítanak minket), ez lesz leginkább a kalandjátékokhoz hasonlós, a második részben a Louvre alatti kazamatákban főleg a klasszikus *TR* játékmennettel találkozhatunk majd, a harmadik állomásunk pedig egy prágai elmeegógyintézet lesz, ahol a játék át fog csapni survival horror-ba.

Nagyjából ez a lényegesebb, eddig napvilágot látott információ a játékról, ami ezek alapján - amennyiben a Core mágusai nem szűnnek el valamit nagyon - egy igazán prima játék lesz, méltó folytatása a remek sorozatnak.





# the LORD OF THE RINGS

THE FELLOWSHIP OF THE RING™



A VALAHA ÍRT LEGNAGYSZERŰBB TÖRTÉNET A KÖVETKEZŐ GENERÁCIÓS JÁTEK-  
KONZOLOKON IS MEGJELENIK. ÉLD ÁT ÚJRA A GYÖNYÖRŰ RÉSZLETESSÉGGEL  
ELŐADOTT EPIKUS KALANDOZÁST, MIKÖZBEN A J.R.R. TOLKIEN ÁLTAL MEGÁLMO-  
DOTT KÖZÉPFÖLDE-ÉLETRE KEL FRODÓ, ARAGORN ÉS GANDALF SZEMEIN.  
KÉPESZTŰL A TÖRTÉNET JOE ISMERT TALAI, BALÍOS ELLENFELLI ÉS KEDVENC  
KARAKTEREI MIND JELEN VANNAK EBBEN AZ AUTENTIKUS MESTERMŰBEN.



PlayStation.2



GAME BOY ADVANCE

PC CD-ROM



PC változatot  
N-TEC Kft. 1102 Budapest, Soroksári út 20  
Tel.: 06 1 301 7210

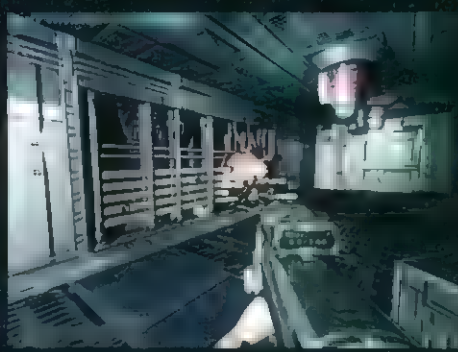
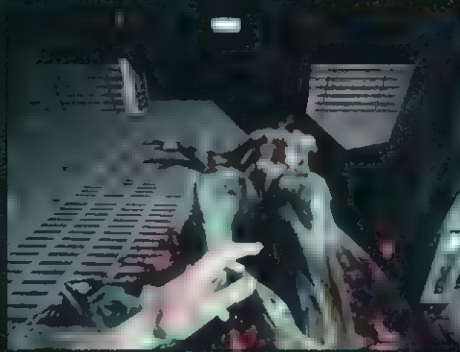
N-TEC

FKG



Minden a 2001-es MacWorld Expon kezdődött: az egyből abszolút nem játékközpontú kiállításon váratlanul megjelent Carmack mester, és egy gyors prezentáció keretében bemutatta az egybegyűlteknak az új Doomot. A rövidke fellépést megörökítő videó másnap már ellepte a Netet, és a játékról eddig csak kíváncságlista szintén-társalgó gamer-közösség állta akkorát koppant a padlón, hogy beleremegett a világ. A Doom III döbbenetesen jól nézett ki. Videójátékban eddig soha nem látott minőségű és részletességű szörnyek cammogtak az elképesztően hangulatosan megvilágított folyosókon, a főhős részletes arcminikája láttán pedig sokan kétségbe vonták, hogy nem előre rendelt animációk látnak e éppen (Hmm... tud ilyet a Biohazard (Resident Evil) Remake is a játékkockán, -lgaz, az nem FPS. - Reiker). A következő információ: adagra közel egy évet kellett várni, az id csak az idei E3-on volt hajlandó többet felfedni a játékból. A szerencsés keveseknek bemutatott demo (ez szívárgott ki múlt hónapban a pletykák szerint nem véletlenül, mint tudjuk, mindig a botrány a legjobb reklám:) három pályát tartalmazott, és azok a bizonyos állak ezúttal még mélyebbre hullottak. A kiállításon készült Interjúkból sok minden kiderült, többek között az is, hogy milyen technológiai ötlet áll a játék bombasztikus vizuális világa mögött. Mivel Carmack bátyó techno-talkját elég nehéz a mezei játékos nyelvére lefordítani, lássuk inkább a lényegét: az új Doom karaktermodellejei nem állnak több tízezer poligonból, mint ahogy azt először tippelnénk is – négy-ötzer háromszögből épülnek fel csupán, és mégis félelmetesen élethűen néznek ki. A trükk a következő: adva vagyon egy igen nagy részletességű modell (egyes esetekben nyolcszázezer (!) poligonból áll a drága), ezt először renderbumpolják, utána elkészül a magassági térkép, mely tulajdonképpen a rovátkás, eres, göröngyökkel tarkított felületek leképzése. A következő lépés a modell részletes beágyékolása, rákerül a fénycsatolás-térkép, majd egy, a színeket tartalmazó diffúz-tér-





kép – ezeket szépen egymásra húzzák, és voila, kész is a modell „bőre”. Ezt a nagyon részletes (és éppen ezért a korábbiaknál négyszer-öttször több munkaidőt igénylő) külső takarót húzzák rá a játékban található (relatív) low-poly modellekre – a végső hatás szinte olyan, mintha az eredeti, brutális részletességű karakter mászkálna előttünk. Az élethűségen nagyon dob az új világítási rendszer is: a motor minden árnyékot egységesen kezel, így a játékban található összes objektumnak valós, a fényforrás helyzete és mozgása szerint változó árnyéka van. A Doom többek között ezért annyira hardverigényes (a bemutatók mindig az éppen kurrens csúcshardveren – P4 2.2 GHz, Radeon 9700 – futottak), az árnyékok ugyanis szintén polygonok – el lehet képzelni, hogy milyen számolás-igény áll mögöttük. Az alapjaiktól újraírt vizuális megjelenítéshez vadonás új fizikai modellezés dukál – pixelpontos lövedékkövetés (át lehet lőni a szörnyellék lábai között), az Unreal Tournament 2003-ban már megtapasztalt rongybaba-fizika (a hasba lőtt zombi életszerűen csúszkibukdácsol le a lépcsőn), halomba lőhető monsterek (a hullák egymásra borulnak, a sebesült zombi komára ráugorva meg tudjuk akadályozni a feltápáskodásban). Az animációkért egy friss igazolás, az egyenesen a filmiparból szerződött Fred Nilsson a felelős – a fiatalember korábban például a Shrek-en munkálkodott. A Doom világot számos meghatározott helyen beinduló mini-animáció színesíti majd: ilyen például a demóban is látható elvetődés (hősrünk látványos tigrisbuckfenccel vonul fedezékbe a rá támadó minigunos monster előtt), vagy a páncélfejű démon véres reggelije a mellékhelységben – ezek az apró, külső nézetből játszódó animok leginkább a filmszerű hatás elérését szolgálják majd. Az újre a pontot a professzionálisan kivitelezett hang-szekció teszi fel: a Graeme Devine (szintén „új fiú” Carmackéknál, valójában játékfejlesztő-veterán, a 7th Guest kiagyalója, az azóta csendben elhalálozott Trilobyte égisze alatt) által megalkotott audiorendszer vasos Dolby Digital 5.1 támogatással rendelkezik. Az audio-részleg tartalommal való feltöltését pedig Trent Reznor (Nine Inch Nails, gondolom felesleges különösebben bemutatnom az urat) végzi. Reznor részvétele külön öröm, sokak szerint

(szerénytelenségem is közéjük tartozik) Trent bácsi zenéi (mit zenéi, atmoszférikus hangkollázsai, zajai) adták meg a Quake első részének azt a végső ízt, amit kis hazánkban sajnos kevesen ismertek csak meg – a gonosz kalózkodás, ugyebár, a zene az akkori divatnak megfelelően audiotrack formájában érkezett, a mifelénk elterjedt rip ezt természetesen nem tartalmazta.

#### A rettenetes öröksége

Formához a tartalom: a legújabb Doom csak nevében harmadik, gyakorlatilag inkább az első rész történetét gondolja újra. Ugyanaz a marsi UAC bázis, ugyanazok a kísérletek a dimenziókapuval, ugyanaz az egyetlen túlélő – és remélhetőleg ugyanaz a (vagy még inkább: triplaannyi) rettenés. A sztoriért ezúttal egy profi horroríró, a 7th Guest és az 11th Hour szövetségönyvét is jegyző Matt Costello a felelős – őt természetesen Devine hozta a fedélzetre. Az eredeti Doom inkább a tömegmészárlásokra ment rá, a jelenlegi epizód sokkal inkább a kisebb, de jóval látványosabban kidolgozott összecsapásokat preferálja. Az originál szörnyfelhozatal részben megmaradt (zombik, impek, a pink demon, hellknight, állítólag cyberdemon is lesz) más részben pedig kibővült (lesz egy, leginkább a második rész Revenantjára hasonlító rém, ezúttal rakétavetővel a vállán; vagy ott a már az első pályákon is látható a karjából előtörő csáppal csapkodó rettenet). A fegyverek esetében hasonló a helyzet: a plazma, a shotgun, a gépkarabély, a plazmafegyver és a BFG már biztos, a minigun és a rakétavető valószínű, a railgun és a lánctűrés pedig kérdéses. A korábbi pletykákkal ellentétben nem kizárólag zárt terekben rendezhetünk csinos kis mészárszéket: lesznek (rövid) kültéri kalandjaink is, de bőséges lombosodó fákkal például nem találkozhatunk (furcsa lenne a Marson, vagy a pokolban) – a levelek által vetett bonyolult árnyékok megjelenítése ugyanis minden, manapság létező vasat két vállra fektetne. A single player porció (mely az ígéretek szerint 15-20 órányi játékidőt tartogat) mellett lesz azért multiplayer is, méghozzá elég soványka. Jelenleg kizárólag deathmatch van tervbe véve, az is maximum négy játékosig – a Quake-eknél megszokott szerver / kliens alapú, dinamikus becsatlakozást biztosító multiplayernek is búcsút mondhatunk, a többjátékos mókat egyszerre kell indítani, mint a régi szép időkben. Az id már a jövőbe tekint: két kiegészítőt terveznek a játékhoz (valószínűleg mindkettőt külső cég csinálja majd) egy single- és egy multiplayer expanziót.

Dooooooooo, emberek, Dooooooooo! Tessék NAGYON izgattottnak lenni! (Ajánlom a hideg zuhanyt :). – Reiker). A játékra ráadásul nem kell éveket várni, ha minden jól megy, valamikor 2003 áprilisa-májusa magasságában már nyomulhatunk vele. Ide veled, régi shotgunom, újra csatába indulunk!



# STAR TREK ELITE FORCE II



**R**ekkenő hőség ide-oda, 2000 nyarán *Star Trek* rajongó aligha vállalkozott géptelen területek célzott felkeresésére. A Raven néven ismert s tevékenkedő fejlesztőgárda a kérdéses időben jelenteti meg *Star Trek Voyager – Elite Force* című játékát, mely a korai *Star Trek* FPS hajtásokkal ellentétben, – gondoljuk a *Klingon Honor Guardra* – mind a közönség, mind a szakma színe előtt osztatlan sikert arat. A Raven alkotóinak munkamódszere ötletes elgondoláson alapszik, mely szerint: fogják magukat, bevárják az időfolyam egy soron következő grafikus motorját, megvásárolják annak használhatóságát, majd létrehozzák saját játékukat a motor révén már alaptól is rendelkezésre álló eszközök segítségével. A cég szívesen – s nem kevésbé bölcsen – működik együtt az id csúscategóriás motorjaival, így a *Doom* engine-t hasznosító *Hexen*, majd a *Quake II* alatt dübörgő *Hexen II* után a *Quake III* kódjelű motor hasznosítása következik. Az eredmény nem pusztán minden idők addigi legjobb *Star Trek* FPS-e, ám az *Elite Force*nek napjainkban publikált konkurensek mellé állítván sincs oka a szégyenkezésre. Szóbeli szó, sikeranyagból kiegészítő – *Elite Force Mission Pack*, szintén erősen javallott cfhuccfh, – majd folytatás kerekedik. Esetünkben azonban nem érdemes takaréklángra tenni a gyanakvó üzemmódot, tudniillik: az immár filmadaptációk terén is komoly múlttal s szakértelemmel bíró Raven helyett – lásd még *Jedi Outcast* – az Activision most a Ritual Entertainmentet bízta meg egyik legsúlyosabb aduászuk újbóli szültetésével. Ó, milyen szép szó ez. Okokat ezúttal nem, pusztán tényeket vizsgálunk. Minden energiát a kávéfőzőnek – még ha idegen kezek alatt is, de készül az *Elite Force II*.



Az Alfa Kvadránsba történő dicsőséges visszatértét ünneplő s kommunikáló Janeway Kapitánynak napjai vannak csupán a gondtalan semmittevésre – főhősünket s legénységét ezúttal a Föderáció U.S.S. Enterprise NCC 1701-E kódjelű cirkálójára (Hmmm... – **Reiker**) szólítja a szolgálat (**Kathryn-t** nem, csupán a **Hazard Team-et** :). – **Reiker**). Galaktikus konspiráció, érdekelletetek, lázadás. Konkrét történetiség tekintetében csak annyira informatív az alkotók, mint a már piacon lévő *Elite Force* játékok kapcsán volt a Raven – ez kérem nem túl sok, vélhetően az Activisionnel kötött titoktartási szerződés, avagy a romulának állnak a háttérben. A Ritual Entertainment jobbára fajok, helyszínek, alapvető







játékterek s kondíciók halgatólágas felemlegetésével érinti csupán a sztorit. Hogy ez jó e vagy sem, jelen idő szerint nem tudhatjuk. A Raven féle, első *Elite Force* epizód történet szintjén maximálisan megfelelt a *Star Trek* univerzum végett természetesen is magas formai követelményeknek. Csak remélni s kívánni merem, hogy az egészen magasra tett mércét a *Ritual*nak is sikerüljön belőnie, ha ez lehetséges: túl is szárnyalnia. Amit *Star Trek* rajongónak ez idő szerint tudnia lehet s illendő: a játékmenet s cselekmény egyaránt a *Next Generation* univerzumban – értsd: annak „szabályai, történelme” szerint – bonyolódik, ám ezúttal nem köttetik se kezünk, se lábunk űrhajók kopottas fedélzetére. Nem, mintha az nem lett volna jó nekünk. A hivatalos sajtóközlemények kapcsán hangsúlyozott izgalmas képzetek – masszív, bejárható, felfedezhető idegen világok, környezeti hatások realisztikus szimuláció – antigravitáció, súlytalanság – ezúttal domináns bolygófelszíni küldetésekkel is kecsegtetnek. Felvetődik a kérdés: kell nekünk mindez a *Star Trek* univerzum kapcsán? Mi az, hogy! Ide mindet, mindet, mindet! Mint már érintőlegesen jeleztem, történet tekintetében titkolódzás folyik. A számos, említett ellenséges organizmus révén azonban – lesznek itt kérném borgok, romulánok, klingonok, azerbajdzsánok – élek a gyanúperrel, hogy ezúttal egymástól markánsan elkülönülő, hosszabb-rövidebb fejezetekre bontott



cselekményt kapunk. Persze titkon remélni merem hogy mégsem, s hogy a *Ritual* munkatársai – amúgy Raven módra – inkább hűek maradnak egy, a *Star Trek* filmek szerkesztéséhez hasonlító forgatókönyv bemutatásához. Bezártság, vesztég, azonosítatlan repülő tárgy, gyanús-kétes rádióüzenet, idegen hulla és furcsa roncs kell nekem, nem holmi ufonauta-zúzza klingon kézibőkövel. Akárhogy is, de meg fogjuk látni szemünkkel.

A várható újítások pontokba szedett, kendőzetlen, s nem kevésbé lényegre törő s szorító ismertetése

következik. Jobb, nagyobb, hosszabb: az ez idő szerint tizenegy, monszter méretű küldetésre tervezett *Star Trek* kikeltés jeleskedni óhajt a „többféleképpenség” területén is. Ez így most bizonyára sok volt – valójában az egyes küldetések lehetséges megoldásait illető kérdés ez, mely az *Elite Force II* során meg is valósulhat végre. Adott objektív több módon is teljesíthető lesz, mely ígéretet számtalanszor hallhattuk már az időközben befejeződött fejlesztések nyomán is – az elgondolás már nem új, mégis gyerekcipőben jár még. Kíváncsian várjuk, a *Ritual* vajon mennyire gondolja komolyan. Új arcok, új hajók: új űrszekér mellé dukál az új mesterséges intelligencia is, mely segédelmével megint csak új távlatok nyílnak – az ígérek szerint nyílnak is – a játékos, s szövetséges nem-játékos karakterek közötti interakció lehetőségeiben. „Fejbelevőd? Yes / No”. A tizenhárom, hozzáférhető bűntető eszköz között távolsági, illetve közelharcra alkalmas fegyverek – dezintegrátor, rossz lehelet – egyaránt akadnak. Az autentikus trekkie-kütyükön túl tucatnyi, filmekben s játékokban sosem látott célszerszám, sőt idegen Organizmus várja a játékos közösség értékelését. Finomhangolt motor. Ezt most akár komolyan is vehetjük. Az *Elite Force II* motorja gyanánt már a *Quake III* engine fejlesztett változatát használják a létrehozók – különben ezt a bikaerős kódot volt szerencsénk meg tapasztalunk a *Quake III Team Arena*-ban is. Részletesebb textúrái, poligonbőv – köszönöm, köszönöm – modell-és karakterépítkezése, no és persze a tovább optimalizált kód végett a motor már hatalmas külső terek megjelenítését is lehetővé teszi. Hisszük, ha járjuk. Türelmetlenségünk maximális.



# GRAND THEFT AUTO VICE CITY



**S**zeretjük a *Grand Theft Auto*-t, nagyon szeretjük. Már az első két rész is belopta magát a szívünkbe – a DMA Design különlegesen alkotott a mindenre kész autótól, és a hatalmas, nyitott város történetével. A harmadik epizóddal a szeretet szerelemmé érett: a játék nem csak, hogy átvitte az össze báját a gyönyörű, lélegző háromdimenziós világba, hanem meg is sokszorozta azokat. Nincs nagyobb élvezet annál, mint kirángatni valakit az autójából, ronccsá törni azt, majd egy újabb járgányt lopni valahonnan. A küldetések nehezek voltak, de érdemes volt huszadszor is nekik ugrani, mert a *GTA III* bőségesen jutalmazta minden próbálkozásunkat. Az eredetileg PlayStation 2-re íródott játéknak a portolásból fakadóan voltak ugyan kisebb hibái – így például igen izmos hardveren futott csak teljesen zökkenőmentesen – de ezek eltörpültek a bőséges örömek mellett. Alig kaptuk meg a harmadik részt, máris érkeztek az első képek és információk a „folytatásról” – a *Vice City* ugyan PS2 exkluzív, de ez csak a konzolok világára vonatkozik, az ígéretek szerint hamarosan (előreláthatólag tavasszal) mi is megkapjuk a magunk jól megérdemelt konverzióját.

A *Vice City* nem igazi folytatás (akkor *Grand Theft Auto 4*-nek hívnák) nem is kiegészítő lemez – inkább amolyan side-story, melléktörténet, ami időrendileg a *GTA III* történései előtt játszódik. A nyolcvanas években járunk: Tommy Vercetti épp most szabadult a börtönből (tizenöt kemény évet húzott le odabent) és korábbi főnökei, a Forelli testvérek megbízásából Liberty Cityből a bűn városába, Vice Citybe teszi át a székhelyét, hogy beindítsa a gyűmölcsöző

metropoliszok közti drogkereskedelmet. A dolgok azonban nem úgy sülnek el, ahogy Tommy elgondolta: az első csereüzletnél csúnyán átverik, a drogot nem kapja meg, a társait lelövik, és a pénzzel is meglóg valaki. Tommy tehát kénytelen összeszedni az elvesztett összeget, mielőtt ex-főnökei elvesztenék a türelmüket, és hősünk a halakkal kényszerülne nyugovóra térni.

Vice City leginkább Miamira hasonlít, és nagyjából kétszer akkora kiterjedésű, mint a *GTA III* színhelyén szolgáló Liberty. A város két nagy részből áll, ezeket hidak kötik össze – a játék elején csak az egyik városrészben garázdálkodhatunk, de rövidesen (jóval hamarabb, mint az előző epizódban) megnyílik a lehetőség a teljes város felkutatására. Elköthető járművekben itt sincs hiány: már eleve autókban is jóval nagyobb a választék, mint az előzményben, de az igazi újdonságot a motorok, a többféle hajó, és repülőeszközök megjelenése jelenti. Motorból rögtön négyfélet szerezhetünk magunknak: a legkönnyebb robogó inkább csak nézelődésre (és pizzaszállításra: erről később) szolgál, de a crossmotorral, a versenymocival és a nagydarab chopperrel már komoly sebességeket érhetünk el. A motorozás külön élvezet: egyrészt iszonyatosan hatékonyan lehet velük cikázni a forgalomban, másrészt olyan helyekre is behajthatunk így, ahová egy széles autó soha nem férne be. A motorokkal kétkerekezni is lehet – a súlyunk előre vagy hátradöntésével az első vagy a hátsó keréken is kiemelhetjük a motorbicajt. Vízi járművekből szintén széles a választék: a lassú vitorlásoktól kezdve a nagyobb jachtokon át villámgyors verseny-motorcsónakokig mindent kipróbálhatunk. Az igazi poén persze a repülés, az előző rész Dodo-s szerencsétlenkedése után végre

igazi helikopterekre (és egy hidroplánra) is rátehetjük a mocskos prackinkat. Utasszállító gépeket sajna még itt sem köthetünk el – talán majd a következő részben (**Kétfelm.** Egy olyan országban, ahol meg akarták változtatni a *Two Towers* címét?! – **Reiker**).

A jó *GTA*-s hagyományoknak megfelelően küldetéseink során Vice Cityben is megismerkedhetünk a város teljes alvilági szubkultúrájával. Liberty Cityhez hasonlóan itt is nagy szerepet játszanak a bandák (elsősorban az egymással rivalizáló haiti és kubai gengszter-nagyágyú (a simis Cortez, az ingatlanban utazó Avery Carrington, vagy a mocskos száju nagyfőnök, Diaz), sőt egy igazi pornósztárral (a beszédes nevű Candy Sux) is összeismerkedhetünk. Ahány sötét alak, annyi küldetés – Tommy barátunknak lesz dolga bőven. A mellékesen elvégezhető munkák száma is jelentősen megnőtt. Mivel a pénz nagy szerepet játszik (sokkal nagyobb, mint a harmadik részben), már a játék elején rá leszünk kényszerítve arra, hogy gyorsan pénzmagot teremtsünk elő valahonnan. A vállalkozó kedvűek most is beállhatnak taxizni, rendőrautókkal kajtathatnak a bűnözők után, vagy a mentő- / tűzoltóautók elkötésével és aktív használatával állíthatják magukat a köz szolgálatába. Új (és nagyon hálás) pénzkereseti lehetőség a pizzakiszállítás – a pizzásbódék mellől elcsent kis motorokkal olasz finomságokat leszállítva csinos kis összegekhez juthatunk. A betöréses lopást preferálóknak is lesz lehetősége az érvényesülésre: a *Vice City*ben végre feltűnnek a kirabolható üzletek is. A pénz ezúttal be is fektethetjük, és itt jön a *Vice City* legnagyobb újítása, az ingatlanok vásárlásának intézménye.





Az ingatlanok jelentik a csúcsra vezető utat. A játék legelején egy lepukkant szállodában kezdünk, menteni kizárólag itt tudunk, garázsunk sincsen. Ha ilyesmihez akarunk jutni, akkor el kell kezdenünk házakat felvásárolni. A megfelelő ingatlanok birtoklása később még fontosabbá válik: a magasabb házak tetején például helikoptert találunk, a kikötőhöz pedig motorcsónak jár. Még itt sincs vége a mókának: vannak speciális ingatlanok (pl. taxivállalat, pornóstúdió, hajógyár) melyeket megszerelve (ezekhez a fő sztorivonal bizonyos küldetéseit kell teljesíteni) napi rendszerességgel pénzt kezdenek el termelni nekünk. A speciális ingatlanokhoz szintén küldetések tartoznak – de ekkor már önmagunknak dolgozunk, és célunk a város feletti abszolút uralom megszerzése lesz.

A kívánt cél elérése érdekében persze rengeteget kell harcolnunk: a játékban hatalmas fegyvertárház áll a rendelkezésünkre. Már a közelharc fegyvereiből is rengeteg van (a csavarhúzótól kezdve a szamurájkardon és a hentesbárdon át a láncfűrészig bezárólag), de többféle automata fegyvert, puskát, sőt igazi hardcore mészáros-eszközöket (lángszóró, rakétavető, minigun) is

magunkhoz szöülthetünk. Az előddel ellentétben itt már normálisan meg van oldva a célzás: egy gomb nyomva tartásával Tommy automatikusan a legközelebb álló ellenfélre emeli a kezében tartott fegyvert. A járművek ablakán most is szabadon kilövelődhetünk majd, a motorról pedig az előttünk haladókra is oszthatjuk az áldást. Az ígérek szerint a grafikán is javítanak a Rockstar North-os srácok (most már így hívják a DMA Designt), szaggatásnak nyomát sem látjuk majd, és a látótávolságot is jelentősen megnövelik – a helikopterek esetében szükség is lesz rá. Az utcán közlekedő polgárok változatossága is meg lesz növelve alaposan, igazi nyolcvanas évekbeli arcokat láthatunk majd mászkálni a városban.

Helikopterek ide, megvásárolható ingatlanok oda – egy GTA játékban igazán a hangulat számít, és nagyon úgy néz ki, hogy a Vice City esetében ez mindent ütni fog. Kezdődik a dolog azzal, hogy protagonistánk végre nem néma szemlélője az eseményeknek, hanem beszél, és ráadásul nem is akárhogy. A Rockstar nagy neveket

szerződtetett a játékhoz: Tommynek például a teljesen autentikus gengszter-organummal rendelkező Ray Liotta (Nagymenők) adja a hangját, de a többi szereplőt sem valami C-kategóriás kis filmcskéből rángatták elő: Tom Sizemore, Dennis Hopper, Burt Reynolds, Philip Michael Thomas, Gary Busey, Jenna Jameson (!) – elég impresszív névsor, nemdebar? A megszokott rádióadók is visszatérnek, ezúttal nyolc darab csatorna között kapcsolgathatunk kedvünkre – a rádióadók pedig a játéktörténelem legjobban összeválogatott soundtrackje (Kate Bush, Michael Jackson, Slayer, Iron Maiden – a hanganyag egy külön gyűjteményes kiadásban, audioformátumban is megvásárolható lesz) (Látom, te is Keito Busshu-val indítottad a felsorolást. Helyes :). – Reiker) mellett olyan régi ismerősöket üdvözölhetünk, mint Lazlow, vagy Frank Chavez.

A szerencsés PS2 tulajok már javában nyomulnak a játékkal, a Vice City éppen eladási rekordokat döntöget – mi pedig szépen kíváruj az átrálévő pár hónapot, hogy hetekre elmerülhessünk a Bűn Városának forgatagában.



# SILENT HILL 2

## INNER FEARS



**N**em az a dolog, ha az embernek kedvenc játékáról kell elfogultságtól mentesen, objektíven nyilatkoznia. Utoljára – szintén a Konaminak köszönhetően – Liquid bajtársam volt ebben a csöppet sem könnyű helyzetben, most pedig engem ért a megtiszteltetés, hogy egy olyan játékról írhatok, amely véleményem szerint mind külső, mind belső értékek tekintetében az egyik legjobb, legelőre mutatóbb a saját stílusán belül.

### Only for...

A program elődje, az 1999-es *Silent Hill* még a mai szemmel nézve igencsak korlátozott képességű PlayStation-re lett megalkotva, és mondhatni rövid időn belül elsöpört sikert aratott; köszönhetően valószínűleg a jó történetnek és a gyengécske hardver összes erőforrásának maximális kiaknázásával elkészített képi- és hanghatásoknak. Az, hogy alapmű, kétségtelen - szerencsétlenségére viszont akárcsak az MGS, a lehetőségekhez képest ez is annyira tökéletesre sikerült, hogy önnön jövőbeli folytatásának sorsát nehezítette meg előre. Olyannyira magassá váltak a folytatással szemben támasztott elvárások, hogy nyilvánvalóvá vált: nagyon nehéz lesz az első részt túlszárnyalni. Így is történt, és bár minden fórumon magas pontszámot kapott a *SH2*, igazság szerint csak a külsőségek tekintetében sikerült az átütő váltás. A történetvezetés – bár

ismételten kegyetlen, sikerült – sokat nem hatott az első rész újszerűségén.

A *Silent Hill 2* először PlayStation 2-re, ezt követően egy melléktörténettel kibővítve, *Restless Dreams* alcímmel Xboxra, végül pedig ez a verzió ismételten PlayStation 2-re érkezett meg. Igazán szerencsésnek mondhatjuk magukat a PC tulajdonosok, hiszen a Konami szoftverfejlesztőként és forgalmazóként folyamatosan bizonyítja: nem célja a konzol vs. PC háború hagyományainak ápolása, ezért a *Metal Gear Solid 2: Substance* mellett ezt a játékot is piacra dobják. Egyesek (én is ide tartozom) kicsit keserű szájjal vették tudomásul aényt, hogy a game kikerült az „Only for PlayStation” kategóriából, de látva, hogy a különböző platformokon történő párhuzamos fejlesztés nem ment a minőség rovására (sőt!), már belátom: féltelmek alaptalanak bizonyultak. A PC verzióról szóló első bizonytalan híreszteléseket már egyenesen kitörő örömmel fogadtam.

### Túlélő horror

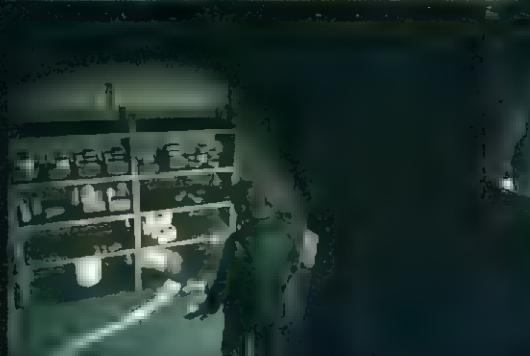
Féltelmesen nagy melléfogásnak tartom a játékot az utóbbi időben kissé talán pejoratív értelmet is nyert „survival horror” kategóriába beskatulyázni. Azoknak a véleményével sem értek egyet, akik megpróbálják túlmisztifikálni a program besorolását, és túlfűtött, elvakult rajongásukban valamiféle új stílus előfutárának, úttörőnek tekintik a game-t. Sokkal inkább osztom azoknak a véleményét, akik higgadtan állapítják meg, hogy bár kétségkívül sokféle elemet vegyít a játékmenet, de igazából nem más ez, mint egy kalandjáték.

Igen, ez egy kalandjáték. Igaz, hogy a történet nagyon szomorú, ha komolyan vesszük – játékosként miért is ne élénkítünk bele magunkat, és miért ne vennénk komolyan – végig nyomasztó. Sokszor már az elviselhetetlenség megszűnéséig táncolóan féltelmes, vagy éppen a játék dobozában található korhatár jel megkérdőjelezhetően magyarázatul szolgáló mértékben gusztustalan, de igazából „csak” egy adventure. Egy rendkívüli adventure, ahol még csak halvány nyoma sincs az amerikai álomnak, meg – az utóbbi különbözőféle befejezés ellenére – a happy endnek. Egyszerű a képlet: egy teljesen hétköznapiak mondható szürke kis emberkével kell mászkálni. Az előrelépés érdekében párbeszédet kell lebonyolítani a megfelelő helyen és időben. Tárgyakat, és azok kombinációját kell használni egyszerű vagy annak látszó, de nem is mindig annyira könnyű fejtörőkön keresztül kell átverekedni magunkat egyetlen cél érdekében. Egy nem különösebben nemes, bizonyos összetevők hiánya esetén még talán átlagosnak is nevezhető cél elérése érdekében. Rég elvesz(t)ettnek hitt feleségünket kell ugyanis megkeresnünk.

### In my Restless Dreams...

James Sunderlandnek a bőrébe bújva hamar rádöbbenünk arra, hogy az egyszerűnek tűnő probléma gyomorforgatóan irreális, továbbmegyek - többszöri nekifutásra is megoldhatatlanul szürreális. Harry Mason-t, az első rész főszereplőjét sem irigytem különösebben sorsáért, mikor egy hétvégi kiruccanás során bekövetkezett sajnálatos balesetet követően lánya, Cheryl keresésére volt kénytelen elindulni a kihalt silent hill-i utakon, de James sorsa ennél sokkalta megindítóbban alakult: hosszú betegeskedés után elhunyt, évek óta halott feleségétől kapott levél alapján indul el minden észérvnek ellentmondva arra a „közös helyre”, ahol talán majd újból találkozhatnak. Önmaga sem tudja pontosan, mi hajtja előre, hisz elmélet





ben „senki sem kaphat levelet halott embertől”. Utazása ezen bizzar alaphelyzetből adódóan tényleg olyan, mint egy szünni nem akaró, rossz álom.

...I see that town, Silent Hill

Látjuk a várost, Silent Hill-t. Illetve nem látjuk, hisz köd borítja, ahol meg nem kő, ott sűrű félhomály. Talán úgy fogalmaznánk inkább, hogy zsigereinkben érezzük. Lépteink kopogó zaja dobhártyaszaggatóan hangosnak hat a totális csendben, ami az utcák kihaltságát különösen jól kihangsúlyozza. A sötét fátyolként ránk telepedő, megmagyarázhatatlan félelem egy idő után kíváncsiságba fordul át, melynek hatására mind bátrabban próbálunk belevetni magunkat az ismeretlenbe. Egészen addig, amíg – már mindjárt az elején – rá nem döbbenünk arra,

hogy ezzel a világgal valami nagyon nagy baj van. Minden egyes idegvégződésünket ingerli a nyugtalanító kihaltság, az, hogy az utcákon szinte sehol egy járókelő, aki lelki vagy fizikai kapaszkodót nyújtana kiátástan helyzetünkben. Arról a pár emberről meg, akivel utunk során nagy ritkán összefutunk, hamar kialakul a véleményünk: mind egy szális sérült, torz személyiségek; mégsem ítéljük őket, hisz minden kétséget kizáróan a város tette őket ilyenre.

Találhatóak itt rajtuk kívül Bubble Head Nurse-ök, Pyramid Head-ek, Furniture Monster-ek, és sokan mások. Adjatok hálát Istennek, ha még nem ismeritek őket, a borzalom hús-vér megtestesüléseik. Silent Hill világának mindennapi lakóit, a józan ész és türeklépesség határain messze túl kalandozó, istenkáromló lényeket. Ők és emberi segítőik azok, akiknek eltökélt célja James tehat minket, játékosokat – a kiűzött céltól eltántorítani, elpusztítani, és örök kárhozatra ítélni. Ha kell, szétmarcangolással, ha kell, savban szétmaratással, és ismételtén csak, ha kell: az örületbe kergetéssel. Fel kell yenni tehát a harcot: puszta erővel, vascsővel, késsel, baltával, később pisztollyal, ha ügyesek vagyunk láncfűrészszel, légkalapáccsal.

Biztos vagyok benne, hogy sokan lesznek olyanok, akik el sem kezdik, vagy már az első nyomasztó vagy éppen véres képsorok láttán feladják a küzdelmet. Még a kemény Romero vagy Yuzna filmekben edződött egyéneknek is könnyen inukba szállhat a bátorsága, ha a kalandindítása előtt megteremtik az élmény maradéktalan átéléséhez szükséges ideális körülményeket: az egyedüllet, az elsőtételt, lehetőség szerint teljesen zajmentes szobát, a mindenféle egyéb zavaró tényezők kizárását. A kihalt városrészekben, dohos, ódon moteltekben, lepukkant bárókban, nyirkos katakombákban, rég elhagyott hoteltekben, tömegmészárlások helyszínként szolgáló börtönökben, kórházakban és sok hasonló, nem éppen bizalomgerjesztő helyen történő kalandozás tényleg csak úgy viselhető el, ha időnként egy-egy hosszabb-rövidebb pihenőt tart a játékos.

A borzalom csodálata, mindenek előtt:

Ha elvonatkoztatunk a sötét, kétségkívül nyomasztó hangulattól, és a valóban brutális képi világtól, akkor meg kell állapítanunk, hogy a Silent Hill 2 egy minden elemében csodálatra méltó játék. Etalon a konzol verziók grafikája, a Konamit ismerve a PC verzió is nemkülönben csodálatos lesz. A karakterek, és terepek, valamint tereptárgyak kidolgozottsága több, mint kíváncsi. A dinamikus fény-árnyék hatás és a köd-effektus külön-külön is egy-egy programozási bravúr. A képi világ és a sokszor azok kiemeléseiként, kiterjesztéseként funkcionáló zajok, zörejek és beteges, ipari jellegű zenék tökéletes, nemvilági egységet alkotnak.

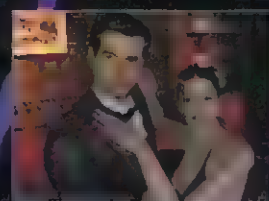
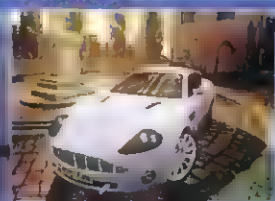
Kétség sem férhet hozzá, hogy a PC verzió is kötelező darab lesz. Már csak azért is, mert pár – a konzol verzióktól eltérő – apró újdonsággal fog szolgálni. A játék folyamán akárhol lehet majd állást menteni, bár mindkét PS2-es verzióval játszva elmondhatom, hogy még nehéz fokozaton sem igen éreztem szükségét több mentésnek, mint amit a program eleve lehetővé tett. Az előzetes képeket elnézve megállapítható, hogy a nagyfelbontású grafika szemet gyönyörködtető, de igazán jelentős előrelépést csak a textúrák felbontásának terén lehet észrevenni. Remélem, hogy a korai horror-filmeket idéző „szemcsésítés” effektust az új jövevény is ismeri fogja, és azt is merem remélni, hogy a karakterek / tárgyak ütközésgnyelése is legalább annyira komoly lesz, mint a más platformon lévő verziókban. Az ígéretek szerint a néhol nemes egyszerűséggel tökéletesre sikeredett, pre-renderelt átkötő animációkat utólag egy külön menüpont segítségével vissza lehet majd játszani. A kíváncsiságomat legjobban felkeltő dolog viszont az, hogy egy SH3 trailert is magába foglalja a PC verzió.

Nem gyenge idegzetűeknek, főként nem gyerekeknek való mű a Silent Hill 2. Sokan lesznek, akiket vallási meggyőződésében egyenesen sérteni fog a naturális, extrém, nyíltan istenkáromló képi világ. Ezért is csodálom a Konamit, hogy észrevehető cenzúra nélkül felvállalja, és végre a PC fanok számára is elérhetővé teszi ezt a mondanivalóját és megjelenítési módját tekintve relatíve szűk rétegek igényeit kielégítő, mégis zseniális alkotást. A számomra legtöbbet jelentőt, és egyben a legjobbat, amit eddigi életem során láttam.

Domján László



60 MÁSODPERC, HOGY MEGMENTSÜD A VILÁGOT. **MOST.**



Hatvan másodperc Bond-idő.  
Több, mint ami sokaknak egy életre adatik.

007.ea.com

Megjelenés: 2002. november vége

Megrendelhető az Electronic Arts kiadónál, a megvásárolásnál az ECOBIT Multimédia Kft.-nél.

007: Nightfire: WEA Hungary. Tel: (1) 478 0910 | Fax: (1) 478 0914 | www.ecobit.info | sales@ecobit.hu

PC CD-ROM



PlayStation 2



Challenge Everything™



# Recenziók

## // MOST AKKOR MŰVÉSZET, VAGY SEM?

A gyors, megdölgötlan válasz egyszerű: hogynne lenne az! Ahogv Hollywood szeméttengere mellett ott a független („indie”) film, úgy az Electronic Arts mellett ott a SEGA. Ahogvan kétségbetjő egymás mellé rakni Jim Jarmusch *Dead Man*-jét és az *Amerikai Ninja III*-t, ugyanúgv balgaság párhuzamot vonni a *Rez* és a *Nightfire* közt (gyengébbek kedvéért: mindkét esetben a korábban említett mű / termék a szerkesztőség által preferált és maradandónak tartott :). De vajon jogosan nevezhető művészeti alkotásnak a videójáték?! Mi kell a Világ megkülönböztetett figyelmének kiérdemléséhez? Feltétlenül muszáj GYÖKEREIBEN másnak lennie, mint „mainstream” társai? Több, jobb a *Freak Out*, a *Ring II*, vagy éppen a *Syberia*? Alaposabban meghányva és megvetve (a szó nemes értelmében, persze) a dolgok összetettebbek. Lássuk be, narráció szintjén a legtöbb játék ma is egy tizenéveit közelítő gyermek értelmi szintjén – na jó, a „tökösebbek” már egy, a tinédzserek számára – írt képregény színvonalán vegetál. A legtöbb történet egyszerű, bugyuta – még a *Metal Gear Solid* fantasztikus világa is csupán ITT és EZEN a médiumon életképes: történetvezetés terén filmként már nem tudná felvenni a versenyt egyetlen B kategóriás mozival sem. Ugyanez a legtöbb szerepjáték hibája – történetük állandó jelleggel a lojalítás és bosszú tárgyköréit feszegeti, évtizedek óta. (Ebben a témában is el lehetne merülni... talán majd egyszer :) Azonban: a történet, a grafika vagy a muzsika alapján lehetetlen megítélni egy játékot. Ha így tennénk, megfosztanánk a játékot attól a kvalitásától, amitől egyedülálló a többi kreatív expresszió közt. Adott ugyanis még egy faktor. Igen, a gameplay. A játékmenet / játékelmény SOKKAL KÉZZELFOGHATÓBB, mint egy rakás feltextúrázott háromszög, vagy a narráció struktúrája (esetlegesen annak hiánya). A játékok időt, türelmet és ügyességet kívánnak meg attól, aki fel kívánja tárti belső értékeiket. IMMERZIÓT akarnak, amit a Világ ma már nehezen és drágán ad. Ezért nem fogjuk látni Réz Andrást a televízióban arról mesélni, milyen élményei voltak a *Longest Journey* káprázatos világában. Játékokkal foglalkozni nem sznobizmus kérdése. Elhivatottságé.

Mert a jelenben a játék a művészetek kritikusok által mesterségesen felállított listáján egyelőre nemhogy nem dobogós – nem is szerepel. Hisz értelmetlen, rossz szokás. „Kölykök, menjetek inkább ki a friss levegőre.” Martin apa is ragadtatja magát efféle kijelentésekre, a maga mókás modorán. Hiszen ezeregv dolog fontosabb az életben... Valóban? Mi választottuk ezt a hobbit. Mi tudjuk, hogy a művészet ott lapul a korongok mélyén. Nap, mint nap idióták ezrei mosolyognak meg minket, mondván: hasztalan, értelmetlen dologra fecsérejlük az időnket. Semmit nem tudnak rólunk, semmit nem tudnak a játékokról. Keresztelovagosdít játszanak rohanó értékrend mellett. Gondold át Martin. Gondolja át minden „én egészséges vagyok, nem elhivatott”, vizet prédikálok / bort iszom fegyvertárs. Evangélistákra van szükség, nem Mentegetőzőkre.

Ahogv a játék kilépett a Fogyasztói Társadalom világába, ez a rohanás hamarosan sprintté válik majd. Az, hogy a kiadók orbitális összegekkel zsonglörködnek, már a Sony diadalútja – s ebben cinkosa még az általunk oly’ gyakran kárhoztatott Electronic Arts is. A játékot szeretettel kovácsolói garázsfejlesztések felett elszaladt az idő – a tartalmat felváltotta a forma. Legyünk hálások a fejlesztésért, legyünk hálások a konzolok felé orientálódásért, s legyünk hálások *Harry Potter*ért. Milliók otthonába tör majd be, s újabb trófeákat hoz a videójátékok oltárára. A garázsfejlesztők ERRE nem képesek. Ki tudja - lehet, hogy egyszer ez az ipar is kinövi magát. AKKOR és OTT jó lesz. A videójáték szignifikáns kulturális erővé duzzad, és az a Világ elviseli az „indie” játékot is – sőt, tiszteli, becsüli majd. Húsz év múlva? Huszonöt?

A jövő kritikusait addig is a ma médiájának kell formálnia.

Reiker



### Arról, hogvan értékelünk

Az **576 KByte** tizes skálán pontoz, ahol - gyakorlatilag ezzel egyedül vagyunk az országban – ÉRTELEMSZERŰEN az ötös jelöl a közéértéket, ergo az átlagos, közepes játékot. Ennek értelmében tehát a 1 pontos „játék” valójában nem is játék, a 2 pontos katasztrofálisan rossz; 3 pontot a súlyosan elrontott játékok kapnak, négyet az átlagos felhozatali nívót alulról szemlélő termékek. 5 pontos az abszolút középszerű játék, 6 pontot az átlagon felüli kap – 7 pont jár a megkülönböztetett figyelmet érdemlő szórakoztatási termékeknek, 8 a nagyon-nagyon jó szoftver járandósága. Kilenc a jussa mindennek, ami spirituális élmény, ami RENDKIVÜL JÓ. Tíz pontot éventedenként talán egy fél tucat játék kap majd – jelenségek ezek: játékok, melyek új fejezetet nyitnak a történelemben. Az **576 Konzol** ellentétben nálunk fél pontok nincsenek.

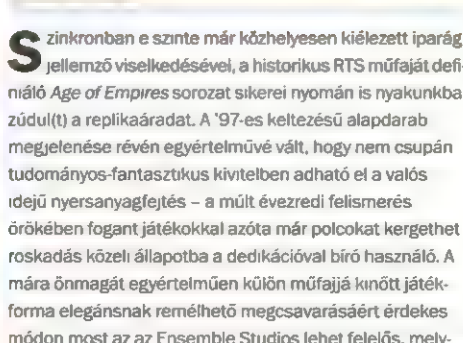
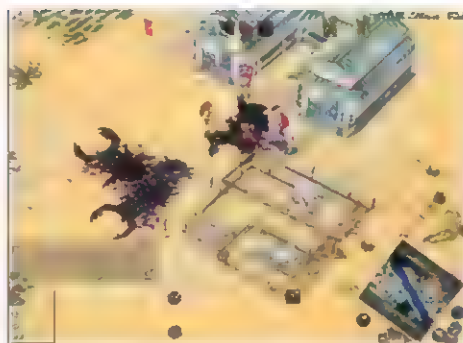
### Arról, mi mit jelöl

**Fejlesztő:** A játékot összekalapáló firma elnevezése  
**Kiadó:** A játék forgalmazója Európában.  
**Eredet:** A program származási helye (földrajzi lokáció)  
**Minimum:** A fejlesztők által megjelölt MINIMÁLIS konfiguráció.  
**Optimum:** A fejlesztők által megjelölt OPTIMÁLIS konfiguráció.  
**Platform:** Milyen platformon érhető el a játék (a megjelenés sorrendjében)  
**Honlap:** A játék hivatalos internetes honlapja



# AGE OF MYTHOLOGY

Fejlesztő: Ensemble Studios  
 Kiadó: Microsoft Game Studios  
 Értékelés: Egyesült Államok  
 Minimum: PII 300, 32MB RAM, 16MB VRAM  
 Maximum: PIII 800, 256MB RAM, 32MB VRAM  
 Platform: PC  
[www.ageofmythology.com](http://www.ageofmythology.com)



nek az Age of Empires mondakört is köszönhetjük. Vegyük észre: e műfaj napjaink során keletkezett kikeltéseinek domináns hányada rendkívül komolyan veszi történelmi hitelességét – ezzel semmi baj sincs, elvégre ettől lesz (?) belőlük historikus RTS. Ó milyen kár, hogy boldog-boldogtalan történelmileg rendkívül pontos, történelmileg rendkívül koherens historikus RTS-eket fejlesztett az utóbbi időkben – lásd *Trade Empires*, *Fate of the Dragon*, *Cossacks* és még sokan mások. Ha egy műfaj elér egy határpontot, úgy bizony érdemes lehet újítani. Esetünkben az Ensemble Studios tesz így: ignorálja a történelmi időskálákat, míg kulturális világörökségünk esszenciális hagyatékából táplálkozván, mítoszt mítosszal ütköztet. Én meg csak nézek. Nézzük együtt!

## Alapvető mukodes

Hála Odinnak, Tyrnek s Thornak, az Age of Mythology folyékonyan beszél az egyezményes RTS eszperantót. A játérendszer működtetését szolid kezelhetőség szavatolja, mely hatékony módon párosul egy nyomokban újragondolt, ám logikus felépítése végett könnyen érthető szisztémával. Egy szisztémával, melynek valójában három különféle értelmezését ismerhetjük meg a játékból kinyerhető kultúrákon keresztül – ezeket átfogóbb szemle során tárgyaljuk, ám egy későbbi fejezetgóc keretében. Az Age of Mythology legalapvetőbb mozgatórugói még hűek maradtak a klasszicista irányművekhez. Irányelvek, melyek nevel: élelem, fa, arany. Csaltam – a sor így ugyanis még nem teljes. Tudniillik utolsó, esszenciális erőforrásunk az Isteni Kegyként deklarálható Favor, mely ezúttal holmi játszhatóság / érthetőség érdekében, jelentem: számszerűsítve lett. Mit szólnak vajon mindehhez az istenek? Kegy, mint erőforrás kapcsán a fantasy berkekben gyakorta feltűnő manárra asszociáljunk. Kegyek révén fogjuk megidézni a Ragnarok idején Napot s Holdat irdatlan testével egyaránt s egészben kitarakó Fenris Farkast, ki ellenben most némileg butítottabb, tömegesen előállítható kiszorításban érkezik. Mindez „élet- / legendahű” vajon mindahoz képest, hogy az Edda – a Germán mitológia írásos formáját hívják így – világosan tárgyalja, hogyan s miért harapja le a Fenris Farkas Tyr Alisten kezét? Aligha – az Age of Mythology mitológia szintjén SEM törekszik „történelmi” pontosságra, ehelyett mersze van mitikus idők mitikus istenit s teremtményeit rugalmas, egyúttal játékra alkalmas módon ábrázolni. Görög, germán, egyiptomi mitológia – mi maradt még? Nos, maradtak például az indiai, maya mitológiák – pedig mindkettő igen izgalmas ám. Hja, hogy neked pont ezek kellenének, ugye? Várd csak ki az első kiegészítőt, javaslom. A játérendszer istenségrepertoárja alapvetően hű a bemutatott mondakörökhöz, értsd ez alatt: a két csoportra osztott isteneket a mítoszokban is kinyilatkoztatott eredeti megosztás tükrében, Főistenek és Alistenek képében kínálja használatra. Kérném, az a furcsa helyzet állt elő, hogy e szer kapcsán végre feltehetjük a világégyetem legidősebb kérdéseinek All Time Top10-esét, nevezetesen: mire jó egy isten? Nos, az Age of Mythologyban ábrázolt istenségek mindegyikére kuriózumként tekinthetünk. Minden egyes Istenség, panteonjától s rangjától függetlenül kész s hajlandó egy bizonyos Isteni Trükk, illetve több-kevesebb Mitikus Lény biztosítására az őt imádó népek javára. Példa: a Horuszt imádó játékos pusztító tornádót idézhet említett istenség kegyéből az általa választott területen – ez csupán egy az Age of Mythology által ismert temérek Isteni Trükk közül, melyek száma közel azonos a játékéval, úgy ismert

Szinkronban e szinte már közhelyesen kiélezett iparág jellemző viselkedésével, a historikus RTS műfaját definiáló Age of Empires sorozat sikerei nyomán is nyakunkba zúdul(t) a replikaáradat. A '97-es keltezésű alapdarab megjelenése révén egyértelművé vált, hogy nem csupán tudományos-fantasztikus kivitelben adható el a valós idejű nyersanyagfejtés – a múlt évezred felismerés örökében fogant játékokkal azóta már polcokat kergethet roskadás közeli állapotba a dedikációval bíró használó. A mára önmagát egyértelműen külön műfajjá kinőtt játékforma elegánsnak remélhető megcsavarásáért érdekes módon most az az Ensemble Studios lehet felelős, mely-



istenekkel. Az Isteni Trükkök közös jellemzője, hogy csupán egyetlenegyszer használhatjuk őket partynként. A játék megkezdésekor mitológiát s így Főistent választunk magunknak, ám első választásunk révén még korántsem determináltuk népcsoportunk fejlődésének lehetséges irányvonalait. Hasonlóan ugyanis az *Age of Empires* ma is vállalható szisztémájához, a kifejleszthető technológiák itt is időperiódusok szintjén oszlanak meg. Hogy érthető legyen: tárgyunk Archaikus, Klasszikus, Heroikus illetve Mitikus periódusokat különböztet meg. Az időperiódusok közötti – ínyencek kedvéért: csak a kizárólag előre lehetséges – átjárás minden esetben bizonyos kondíciókhoz köthetik, így Archaikus periódusból Klasszikus periódusba lépünk egészen addig nem lehetséges, míg fel nem halmoztuk az ehhez szükséges nyersanyagokat, illetve míg fel nem építettünk egy, a későbbiekben Mitikus Lények előállítását lehetővé tevő templomot. Megszokott, továbbra is stabil megoldás ez – magasabb időperiódusban sejtethetően több, hatékonyabb lehetőség nyílik előttünk az ellenfél megbüntetésére, egyúttal költségeink is meg többszöröződnek, – ezek profitbiztos fedezése már stabil, jól szervezett nyersanyag kitermelést követel meg. Remek dolog, hogy bizonyos periódusból következő periódusba lépve, imádandó Alistent választathatunk népünknek – az Alistenek potenciálja egyébiránt semmiben sem marad el a Főistenekétől, azaz ők is rendelkeznek Trükkkel, Mitikus Lényekkel egyaránt. Periódusugrások alkalmával két, Főistenünk nyomán ajánlott Alisten valamelyikét tehetjük meg további imádatunk tárgyául. A rendszer vonzerejét szorgalmazza, hogy választásaink, s így az azokkal járó különleges javadalmak mind-mind halmozódnak, így a végső, Mitikus periódusba érve panteononként tucatnyi „Trükk-és-lény-kombó” állítható, mi több – mintegy természetyszerűleg, – állítódik össze.

#### Populáció

Az *Age of Mythology* szokatlannak tűnő, ám a későbbiekben hihetőnek bizonyuló módon modellezi a populáció növeltetés kérdését. Ismerős duma: építgetjük a házakat, bővül a maximális populációlimit, ha üjtük, no probléma, csinálunk új házikót, sokat, sokat. Az *Age of Mythology* szabályrendszere mindeerre csak kötött keretek között ad lehetőséget, mely kötött keretek településenként – settlement – tíz házzal jelentenek egyet. Tíz ház felépítése után csak újabb település elfoglalása-



val növelhetjük tovább populációnkat, míg 160-as populáció mellett már a direkt házépítés lehetősége sem adott – egyszerűen nem aktív többé az ikon. Impresszív seregei felett kameráját nagy örömmel pozicionáló játékosnak még újabb települések elfoglalásával ugyan sansza lesz nyalábolni a 250-es populációlimitet is, de: „Cossacksi”, monumentális összecsapásokra bizony nem kerül majd sor az *Age of Mythology* világában. Jellemző módon három, maximum négy koncentráltabb, ütőképes sereg lehet, s lesz birtokunkban a játék folyamán, végtére is a többiek hátsorágaink menedzselésével foglalkoznak majd, míg egy Fenris Farkas

kapásból felemészti 5 egységnyi populációbankunkból a józan keretek között elérhető 200-ból. Képzeltük el, ha egy szigorúbb falkát óhajtunk összehozni, teszem fel húsz farkasból – kapásból buktuk populációbankunk felét. Azonos egységek alkotta seregeink maximális darabszáma egyébiránt 30 – az *Age of Mythology* így jellemzően rövid, hullámokban lebonyolódó összetűzések sorozatán képes s szavatolt játékmenetének demonstrálására, tudniillik a résztvevők által bizonyos időben mozgósítható harcképes egységszám virtuálisan agyonkorlátolt. Így, adott esetben gazdaságunk hiába is tenne lehetővé egy monumentális rohamot,

Mar nem lakik itt!

Nem...? Akkor elnezeit, bocsanat







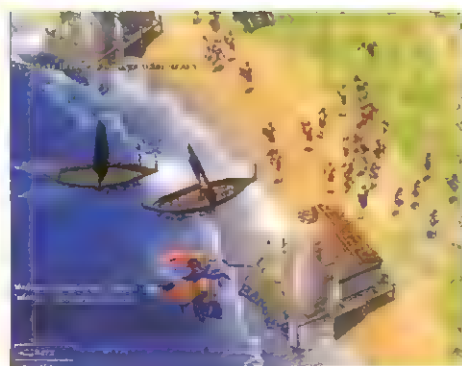
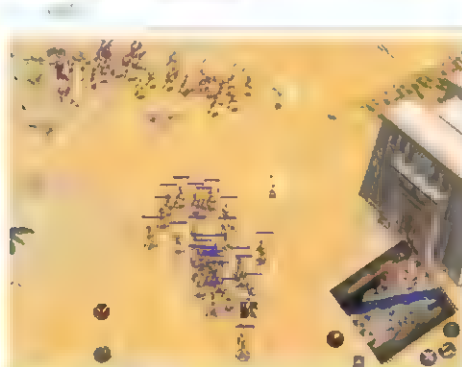
ha populációbankunk kezünköt köti. Marad tehát seregeink nyers erejének „bedolgoztatása” az enemy épületeinek HP bankjába, helyesebben: „bóí”, aztán elégtelen roham esetén gyárthatjuk újabb seregeinket a felszabadult populációbank helyére. A rendszer persze így is működik, ám a megszorítás háttérben aligha nem a célzott rendszerkövetelmény, s nem az alkotók eredeti elgondolásai állnak, ez szinte biztos. Az *Age of Mythology* alkotóinak leleményük volt egészen logikus, sőt remekül használható lehetőséggel fűszerezniük az alapvető RTS-megoldások eszközkészletét. Ez pedig lennaaaaa: !DAINNNG! – vészharang. Ha valamely településünket támadás éri, a vészharang megkongatásával minden, közelben szolgálatot teljesítő gyermekünknek kiadhatjuk a „Nagyon-gyorsan-húzzál-be-a-legközelebbi-Town-Hallba-öcséim!” parancsot, mely alternatíva laboránsaink számára életmentő jelentőségű lehet. 2003-ban már aligha jelenik meg RTS e szolgáltatás nél-

kül :). A hozzáférhető panteonok mítikus teremtményei népcsoportokra lebontva is jól átgondolt, jól súlyozott képet mutatnak – mi sem bizonyítja ezt jobban, mint-hogy a Hősök faji hovatartozásra való tekintet nélkül képesek duplát sebezni bármely mítikus monszteren. Isteni Trükkjeink ellövése semmiképpen sem javasolt egészen addig, míg adott trükk várható eredményeit elő ne tudnánk idézni annak ellövése nélkül is. Ez meglepett valakit? (Ébren van még valaki? :o) – Reiker)

#### Is. Is

A három népcsoport mellé dukáló Fő s Alistenek különleges képességen s mítikus teremtményein túl, elvárhatóan a játszható kultúrák alapvető munkamód-szereiben is eltérések mutatkoznak. A népcsoportok esszenciális jellemzői, különleges lehetőségei közül szemezgetünk. Az Egyiptomiak főbb erőssége a már kezdetektől alkalmazható, gyors ütemű nyersanyagfor-

rás-felderítést lehetővé tevő – nos – obeliszkinstallálás. Ezen, papi mágia útján pillanatok alatt megidézhető oszlopok csoportos szórása végett jó esélyünk van rálelni a még érintetlen lelőhelyekre, lévén egy darab obeliszk csaknem egész képernyőnyt száműzet a Fog of Warból. Az *Age of Mythology* egyébként opciószinten kínálja a Fog of War kikapcsolásának lehetőségét, szóval az obeliszkkel még nem feltétlenül vannak előrébb az egyiptomi kollégák. A fáraók révén azonban már komoly javadatmat konstatálhatnak: empower. Vltális trükk, mely egy építményben / -en dolgozó laboránsok állandó munkatempóját, tárkapacitását gyorsítja, illetve növeli. A hatás egészen addig tart, míg bűvöljük az építményt. Az egyiptomiak monumenteken keresztül jutnak Kegyzhez – a legvégső. Isteni Monument felépítése után Kegyzbankunk már meglehetősen jó ütemben regenerálódik. Későbbi időperiódusok során papjaink már egész hatékonyak lesznek a gyógyítás területén, sőt harci képessé-







geik sem lebecsülendők. Így a decens egyiptomi sereg hátát, függetlenül annak összetételétől, mindig legalább „öt + ami kifer még” számú pap védi.

#### Esza Kiszei

Germán pajtásaink gyorsvonati sebességgel képesek a környezeti erőforrások kiszípolozására, s így ütőképes seregek rohamléptékű előállítására – Blitzkrieg, mondhatnók. A jelenség oka egyszerű – szemben a konkurens népcsoportokkal, az Északiak minden erőforrás szintjén mobilizált specialistákkal – aka ökrök – bírnak. Azaz szó nincs itt aranybányászatról, majd Town Hallba visszaszállításról: az arany rögtön megy a közvetlen közelben állomásoztatott aranyhordó ökrök, míg az élelem rögtön megy a lelőhely mellett posztoló élelemhordó ökrök hátára. S noha némileg következtelen módon, egy-egy ökör a végtelenségig rakodható anélkül, hogy a javakat előbb-utóbb le kellene szállítani valamely Town

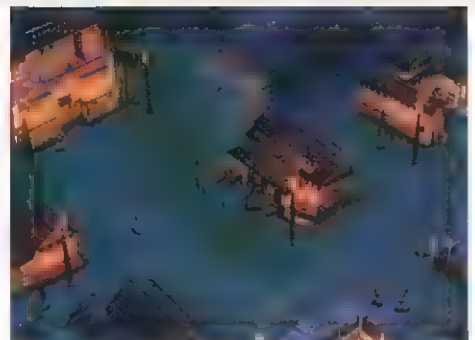
Hallra, a Germánok brutális termelésütemét mindez: nem zavarja. Merőben eltérő társadalmi modellt konstataálhatunk: az Északi munkás építeni képtelen, csupán a nyersanyaggyűjtésből vállal szerepet – abból sem a leghatékonyabb módon, lévén a törpök időegység alatt több aranyat bányásznak nála. A Kegyebank feltöltése is másképpen alakul – az Északiak Hőseiken keresztül jutnak pontokhoz. Sacc húsz hős egyidejű jelenléte – s voltaképpen semmi más egyéb – szükséges hozzá, hogy elfogadható tempóban regenerálódjanak időközben elköltött Kegye pontjaink. Építkezni az Ulsfar kódjelű egységek fognak, akikből későbbi periódusok s fejlesztések során berserkerek lesznek.

#### Görög

A görögök a templom közvetlen vonzáskörzetében megejtett csoportos imádat gyakorlása végett részesülhetnek isteni Kegyekben. A konkurens kultúrákhoz képest mindez lassabb ütemű, sőt meglehetősen populációigényes feltöltődést jelent, kompenzáció címén a görög mitológia alakjainak rendkívül gazdag repertoárja szolgál – szárazföldön s vízen egyaránt erős, kiegyensúlyozott népcsoport, különösebb javadalmak s hátrányok nélkül.

#### Reorokakastara'

Figyelem, figyelem! Az Age of Mythology Windows XP alá történő installálása veszélyes! A gyári beállításokkal legalábbis feltétlenül az – Iron Storm után szabadon, most oly régóta várt s áhitott kis „ertésetek” rugdal ki mindent s mindenkit a Program Files könyvből. Bizony, letöröl minden stuffot, aminek előzőleg rajta kívúlt ott volt mersze s arca tartózkodni. Lévén gyanútlan



XP felhasználó, ezt a példát szegény kis én is beszívtam – ti ne tegyetek így, s ne feledjétek: a jelenség állítólag kivédhető, ha máshová kényszerít az installt. Mint az a screenshotok láttán észrevehető, az Age of Mythology alkotóinak nem csupán játérendszer, ám ezúttal grafikus kivitelezés tekintetében is merszük volt beüjítani. Pápá, rögzített izometrikus nézőpontok, agyó spríte alapú, részletekben bővelkedő karakterek s épületek. Az immár szigorúan szabályozott, ám mégiscsak 3D-s megjelenítést hasznosító Ensemble üdvöske grafikai színvonalára így karácsony közeledtével ugyan rá lehet fogni egy okét, azért levegőért kapkodni, avagy kocsányokra szaladt szemgolyókat gyűrni vissza default szemüregbe: senki sem fog. Az általánosan alacsony poligonszám karakterek tekintetében még nem különösebb gond – a remek animációk, a jobbára kiközéltett kamera végett teljesen megehető a látvány. Az épületeknek nem, a játékelménynek egyértelműen javára válik az immár kérvényezhető, teljesen 3D-s megközelítés. Kulcsszavunk a kérvényezhető – alaphelyzetből ugyanis – ki érti, miért – le van tiltva a kameraforgatás lehetősége. Hosszasabb játék után a létesítményekkel sincs különösebb gond, ám az első partyk során differenciálni ezen erősen egymásra ütő élváriációk között: rendkívül nehéz. Az Age of Mythology jó időre szóló szavatosságát elmarasztaló szó aligha érheti – a monsztre kiszérelésű egyjátékos kampányon túl random térképgenerátor, hadjárat / és pályaszerkesztő, valamint tizenkét játékos egyidejű csatározását lehetővé tevő hálózati támogatottság figyelnek be. Az Age of Empires sorozatból már megismert játékmódok remekül asszimilálódnak az új szisztémával is, sőt keményebb fokozatokon – easyn egyáltalán nem érdemes, a gép építkezés után gyakorlatilag teljesen passzív válik, – az AI is remek opponensnek bizonyul. Mesterséges intelligenciák maximálisan meghívható száma: tizenegy (Már, ha ezen információ boldoggá tett valakit – kívánom.) Nem kétséges, hogy a játérendszer kellően érett, a szisztéma újszerűségében is kellően simulékony ahhoz, hogy az Age of Mythologynek esélye lehessen hónapokon, akár éveken (?) át is kiszolgálja mind az Age of Empires sorozaton nevelkedett, mind az RTS birodalmakkal most ismerkedő fogyasztót.

Gyalog Zoltán

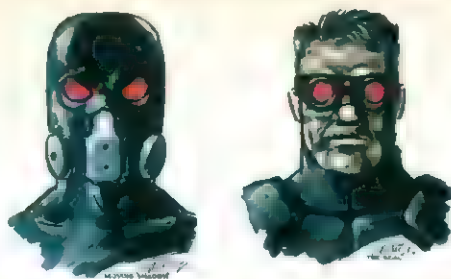
értékelés:

8/10



# K. HAWK

## SURVIVAL INSTINCT



A K.Hawk című játék egy meglehetősen egyszerű, de emlégetes jelenleg is érdekes (2001 végre ismét), majd a Kitty Hawk és végül rövidítve K.Hawk. A játék a 3D játékok világában tehát a közlekedési mai elvárásokkal szemben nem a Beam Breakers-szel, a Reiken és a GameBoy Coloron is csak pár játékot jegyeztek, elég sok legendás játéktípusot, majuk között tudnunk, többek között Manfred Trenzert, Andreas Eschert és André Bürgert, igaz ok a GameBoy Advance vonalra voltak a céljai, és abbarmem vettek részt.

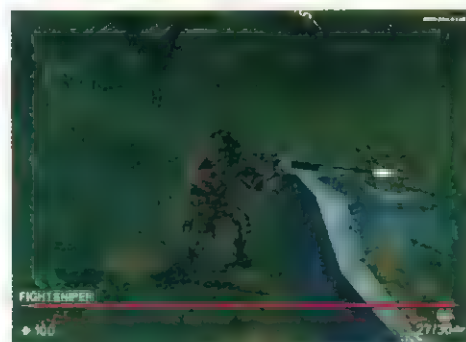
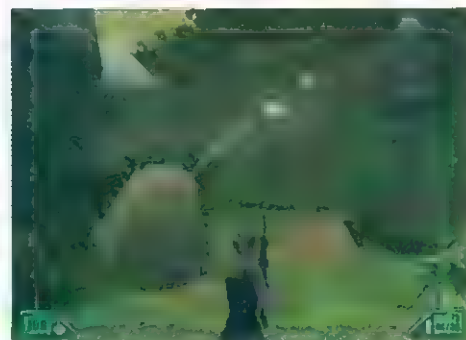
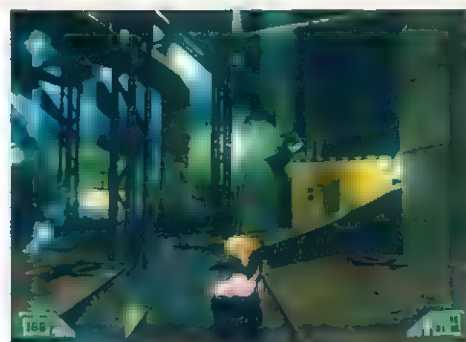
A játék lényegét röviden és világosan egy kétféle szereplővel lehetne megfogalmazni: hogy egy Metal Gear Solid direktkópia, mindenben benne. Ez persze egyáltalán nem jelenti azt, hogy ettől rossz a játék, hiszen kevés az eredeti, jól működő játékalap, ahogy kevés az igazán eredeti történet is. Tehát ebben is ugyanazt kell tennünk, mint az MGS-ben: third person hátulnézetben kell kontrollálnunk karakterünket, aki, mint az ilyen nézetű játékok cirka kilencven százalékában, itt is nőből van természetesen. Így kell katonai objektumokat észrevétlenül megközelítenünk, dzsungelharcolnunk, meg minden, és épületeken belül is ki kell cselezniünk az örök szemét és fülét, továbbá a mozgó és álló kamerákat. A játékban a GPS-re emlékeztető EPU (Enhanced Positioning Unit) lesz a legfontosabb eszközünk, ez ugyanis nem csak egy apró térkép a sarokban, ami a tereptárgyakat és a mi pozícióinkat mutatja, de jelzi a járőröző katonákat

és kamerákat, azok pontos leírása (változó méretű kör) és hatótávolságát (színes kör), sőt még az általunk kibocsátott hangot is az utóbbi, ha megyünk közepes, ha settenkedünk kicsit, ha állunk nulla, ha futásban vagyunk viszont nagy sugarú kör, ha jól emlékszem ez a roppant logikus megoldás nem is volt meg az MGS-ben. Az EPU emellett azt is mutatja, hogy milyen rádiókészültségben vannak a katonák a kamerák (a maximális rádiókészültségben nagy vörös területre figyelnek, a másodlagosan kisebb sárgára, a normál készültség a zöld, szokás szerint), továbbá látniuk még rajta az égtájakat is. További tárgyak még a dobogólak (ha egy hulláról le vesszük, az eltűnik, és a járőröző katonák nem fedezik fel), a kommunikátor (ezen olvashatjuk el a küldetéseket röviden), az elsősegély csomagok (természetesen energiát töltenek)

és a lemezek (ezeken bontakozik ki mellékesen a történet, a survival horror-ok állandó kellékei). Találkozhatunk még egy drótvágóval és egy robbanószerkezettel, ezeket csak egyszer kell használnunk, aztán vannak még kódkártyák (mint sok egyéb játékban, itt is ezeket kell gyűjtögetnünk kulcs gyanánt, sárgát, kéket és vöröset), kódok és azonosító kártyák is. A fegyverzenánálunk elég nagyinak mondható, az alap Socom pisztolyhoz lehet hangtompítót is szerezni, aztán van még Beretta 92-es pisztoly, továbbá MP-5-ös és MK-XAR-es géppisztoly is. Ezek mellett megtalálható még a játékban a HK33KA karabély, ami az én kedvencem volt, ez már közepes hatótávolságú távcsővel is rendelkezik, továbbá a nagy hatótávolságú távcsővel is rendelkező PSG-1 mesterlövészpuska, aminek segítségével egy lövéssel is leteríthetjük az átlagos katonákat; hátránya, hogy két töltény fér csak bele (nekünk kell manuálisan, lassan tárazni mindig, de az ellenség is ugyanígy lassan táraz, ami a mi számunkra hasznos). Végül begyűjthetünk még gránátot (nehéz vele célozni, csak időnként hasznos) és PSM2-R rakétavetőt is, ami igazán brutális tüzérvél rendelkezik, de csak a játék vége felé lesz elérhető. Tehát a gémpléj erről szól - előre kell haladnunk a pályákon, egyszerűbb küldetéseket kell megoldanunk, és mindig észrevétleneknek kell maradnunk, ha rá is kényszerülünk a gyilkolásra, azt lehetőleg csendben, eldugott helyen tegyük, és „takarítsunk” is el magunk után. A játék saját fejlesztésű 3D motorja nem győzött meg olyan túlságosan, kicsit többet várok mostanság már egy kizárólag PC-s játéktól. Az nem baj, ha a motor le tudja magát butítani, egyszerűsíteni a régebbi 3D kártyák teljesítményére is, főleg, amikor crossplatform fejlesztésről van szó (PlayStation 2-ön és GameCube-on ugye nincs pixel és vertex shader), de azért manapság már elvárható, amikor az emberek többségének gépében GeForce3 vagy GeForce4 dohog, hogy egy gémmel igazán virítsa az effektusokat. Ez a motor pedig nem teszi, sőt még olyan alap szemfényvesztést sem vonultat fel, amiket még a Voodoo időkben is sokan megcsináltak, tehát alap hardverrel is megy, csak jobban kell trükközni szoftverből a textúrákkal és vertex adatokkal. Ilyenek lennének a hullámzó víz és valami tűrhető égbolt - ezek igazán sármalmasak a játékban, egy álló textúra és felette egy mozgó, áttetsző, aztán kifúj. Tehát a motor nagyon alap, semmiféle trükkösebb hardver- vagy szoftvereffektust nem vonultat fel, kissé elavult, de persze a célnak azért megfelel, nem ezen áll vagy bukik egy játék. Szerencsére a poligonszám viszonylag korrekt, és a figurák is elég aprólékosak. Hogy ne csak negatívumot említsék, tetszik, hogy az általunk érintett páfrányok mozgásba jönnek, továbbá az, hogy az embereknek még a fogazatuk is látszik, mely felett az ajkuk mozog beszéd közben; sajnos azonban beszéd alatt az ajakszinkronizáció abszolút nulla.

Nézzük a történetet, ami a konfliktus alapját tekintve a játékmenethez hasonlóan szinte száz százalékos MGS kópia, csak a mecha hiányzik belőle. Az általunk irányított Kitty Hawk hívójelű hadnagy nő egy remek helikopterpilóta, de annak ellenére, hogy a hadsereg kötelékébe tartozik, pacifista szemléletű, és nem egy kiköpött G.I. Jane. Általában egy egyszerűes commandó, Jeffreys őrnagyot szokta szállítani bevetésre, melyekről ő maga semmi információt nem szokott kapni. A játék elején azonban a dolgok másképp alakulnak, egy sziget közelében az ellenség lelővi hőseink helikopterét, Jeffreys meghal, mi pedig minden információ nélkül, fegyvertelenül, ellenséges területen





kapjuk meg az irányítást, rádión pedig azt az utasítást, hogy nekünk kell folytatnunk a küldetést - meg kell semmisítenünk a sziget közepén található bázis léghátrító rakétáját. Ez azonban nehezebb feladat, mint amilyennek hangzik. Először a kiküldött osztagot kell kicseleznünk, majd erdők mélyén és hegyek között rengeteg ór mellett elsettenkedve az első kis támaszponton juthatunk csak fegyverhez. Be kell jutnunk egy nagyobb bázisra is, onnan a föld alatti komplexumba, ahol el kell kötnünk egy kisvasutat. Ez után egy sűrű dzsungelben kell továbbhaladnunk, és egy mesterlövészrel is meg kell küzdenünk, ő lesz az első főnök. Majd egy már nagyon komolyan őrzött bázisra kell behatolnunk, és ott, az ötödik pálya végén sikerül végül teljesítenünk a feladatot. Itt lényegesen megváltozik, személyesebbé válik a küldetés, itt szembesülünk csak azzal, hogy a rengeteg ellenséges katona és tudós mit csinál a szigeten. A kormány megbízásából dolgoznak laboratóriumokban a tökéletes katona biológiai, genetikai vagy akármilyen úton történő kifejlesztésén (akárcsak az MGS-ben), ami természetesen rengeteg ember megkínzásán és halálán át gyilkoló szörnyetegeket eredményez. A projektért felelős őrzött ezredes egy ponton a kormány ellen fordult, és a saját szakállára kezdett el dolgozni tovább (a la MGS). Az ötödik pálya végén egy nagyobb szörnyeteg lenyomása után minket is elfognak, majd különféle kísérleteken esünk át mi is, és csak egy szórakozott, hozzánk átalított tudósra köszönhetően menekülünk meg (mint az MGS-ben). Innen ismét fegyvertelenül és meglehetősen aluloltóztottan kell folytatnunk az akciót, az utolsó öt pálya már egy óriási, föld alatti high tech orvosi és katonai komplexum mélyén játszódik. Természetesen ezeken a pályákon is van sok kaland elem, és itt még nehezebb észrevétlennek maradnunk; újra kell ruhát és fegyvert szereznünk, majd a gonosszá átalakított Jeffreys-

szörny (természetesen megmaradt, vagy újraélesztették) lenyomása után az ezreddel is végeznünk kell, hogy megnyerjük a játékot.

Sajnos a játék olyan bugos, hogy az még egy alfa verzió-nak is szegényére válna; a rengeteg programozási hiba mellett számtalan tervezési, logikai hibája és hiányossága is van. Az a legkevesebb, hogy minden második pályaváltáskor befordul nálam a program, talán csak az én konfigurációm nem szereti, és a többségénél jól fut, no meg a quick save módszeres használatával a probléma csak kevés fejfájást okoz. De vannak sokkal durvább dolgok is - ilyen az, hogy nagyon gyakran nem találjuk el az ellenfelet, hiába nincs a fegyverünk és az ellen között semmi látható dolog, a falak és tereptárgyak ütköztetésképe valószínűleg jobban kinyúlik a láthatatlan térbe. Nevetséges az is, hogy ha egymás mellett áll két őr, és az egyiket kilőjük több lövéssel szemből, épp a látó- és hallótávolságukon kívülről, a másik soha rá sem bagózik a dologra, kivéve, ha az áldozatunknak van ideje kiabálni és így riadóztatni. A katonák egyébként is nagyon buták, mindig szemrebbenés nélkül leszedik egymást, ha egymás tűzvonalába kerülnek. Időnként a falon is átlátnak, és ha nem tudnak riadókör átjönni, odatömörülnek a köztünk levő fal másik oldalához. Roppant strapabíróak is, célzott fejlődésből ugyanúgy elviselnek 3-4 karabélytalálatot, mint láblövésből, abszolút nincs sérüléstérképük, aminek hiánya egy ilyen jellegű játéknál azért már gáz. De ami leginkább zavar a katonákkal kapcsolatban az az, hogy van közöttük jó néhány halhatatlan is, ezek rendszerint olyan helyeken posztolnak, amik mellett a készítők szerint valószínűleg mindenképp lopakodva kellene elmennünk, de a lehetőség logikailag adott lenne, hogy alternatívaként a fegyve-

rünkkel nyissunk utat, így viszont erre nincs módunk. Az utolsó pályán láttam olyat is, hogy egy katona a föld felett három méterrel, a levegőben mászkált, továbbá a tenger-alattjáróba sem tudtam bejutni (valószínűleg be lehetne), felmászam a láthatatlan létrán, de mindig visszaestem, ezt a pályát valószínűleg még kevésbé tesztelték, mint a többi. Idegesítő az is, hogy rengeteg helyen be lehet ragadni, főleg animációk végén, kapcsolók átkapcsolása-kor, hasonló esetekben, de a legkiakasztóbb az volt, amikor az utolsó pályán, az utolsó harc előtti liftes animáció után mindig belerakott a program egy másik katonába, és ott is bebetonozódtam. Rengetegszer újra próbáltam a pályát, meg mindennel próbálkoztam, de csak úgy tudtam megoldani, hogy cheat-eltem örök energiát, és a földbe eresztettem egy rakétát, így szlámi ikrem elhalálozott, és én visszakaptam az irányítást. Volt még rengeteg egyéb is, de ezeket helyhiány miatt inkább nem részletezem - sajnos ez a temérdek hiba roppant idegesítő tud lenni, és patch sincs még a játékhoz jelen pillanatban.

A játék annak ellenére, hogy motor tekintetében nem nagy szám, a rengeteg bug pedig igazán az ember agyára tud menni, mégsem egy rossz darab, ugyanis pont a lényeg, a játékmenet, a pályatervezés, az ellenfelek elhelyezése és maga a kihívás nagyon jól sikerült. Tehát aki kedvelte a *Metal Gear Solid*-ot, és aki együtt tud élni az annyira azért nem szörnyű bugokkal (és reméljük lesz majd hozzá valami használható patch is) az jól fog szórakozni a *K.Hawk*-kal is.

értékelés:

5/10



# ROBIN HOOD

## THE LEGEND OF SHERWOOD

Fejlesztő: Spellbound

Kiadó: Wanadoo

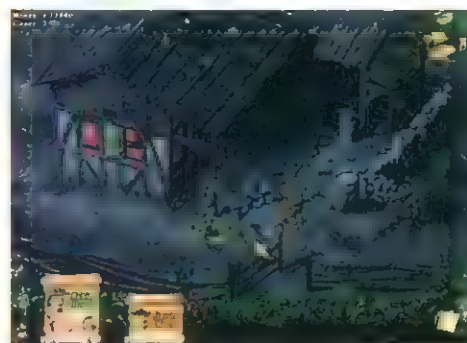
Eredet: Németország

Minimum: PII 233, 64MB RAM, 4MB VRAM

Optimum: PIII 500, 128MB RAM, 16MB VRAM

Platform: PC

Honlap: [www.robinhood-game.com](http://www.robinhood-game.com)



lett a nomád háztartás - megaképzavar, úúú - művészetében. Szóval, a küldetések között rendszerint Sherwoodban találjuk magunkat, ahol a derék zsványok (Újabb képzavar, hogy én is rakjak hozzá :) - Reiker) serényen vetnek, aratnak, gyakorlatoznak. Adott papirusz mellé - ezek jelzik a HQ-n végezhető tevékenységeket - csoportosított emberlény az ily módon kijelölt feladat végrehajtásával foglalkozik már, ám munkájának eredményét csupán egy sikeresen végrehajtott küldetést követően (!) lesz szerencsénk megtapasztalunk. Elmondható, hogy az itt végezhető tevékenységek java része - leszámítva az élelmiszert - karaktereink speciális képességeivel függenek össze, peida: almaszüret. Ha almát szüretelünk az jó, mert pofán lehet velük hajítani a katonákat, figyelemelterelés célzataból kifolyólag. Újabb példa: gyögnövénymagok tömeges szórása, majd ugyancsak tömeges aratása: ez is remek dolog, segítségükkel gyógyításban jeleskedő karaktereink elláthatják csatában megsérült bajtársaikat. Nem túlzás tehát, sőt egyenesen szükséges képzettségekről szólnunk karaktereink kapcsán. Egyikük füttentyeni, a másik darázs-fészket hajítani tud, míg a harmadik könnyedén taszajt a mélybe egy sziklát. Egy-egy képzetesebb zsványunk idővel aztán újabb skill-ek markát üthetik, ám lelt / kapott szövegeik „indulócsomagjai” a velünk szimpatizáló karakter karakterétől függenek. Ez jó, nem? Megmagyarázom: túl a tucatnyi, a legendához szerves módon kapcsolódó karakteren, a játék viszonylagos bőséggel méri a feláldozható kategória sorait erősítő, szabvány kiszorítású nyíl, illetve ütlegfogó karaktereket is. Fajtaik: a Bajszos, az Erős, és az Agresszív. Direkt közelharca egyébiránt mindenki kapható, a többi képzettség hozzáférhetősége már karakter-terror-karakterre másként alakul. Tucatnyi skill felsorolása jön, a meztelen tartalom kedvéért: ugrás, bakot tartás, átkutatás, berendezés elindítása, megkötözés, fojtás, pénz adása koldusnak, kalaplengetés, zárnyitás. Persze az egyikük kakukktojás.

### alap alap

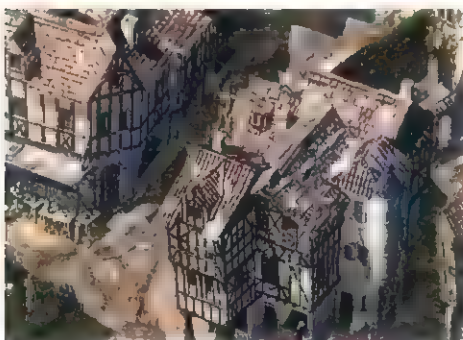
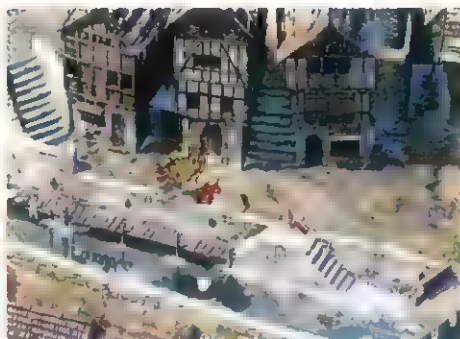
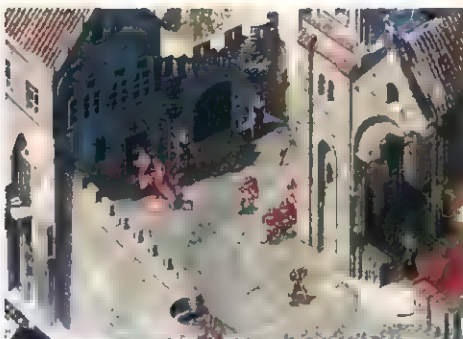
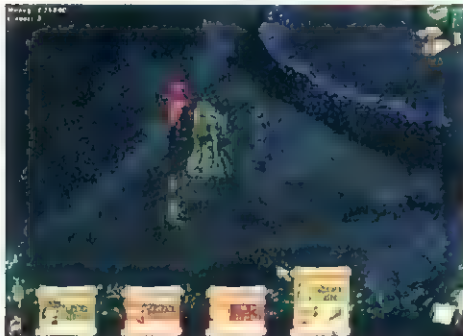
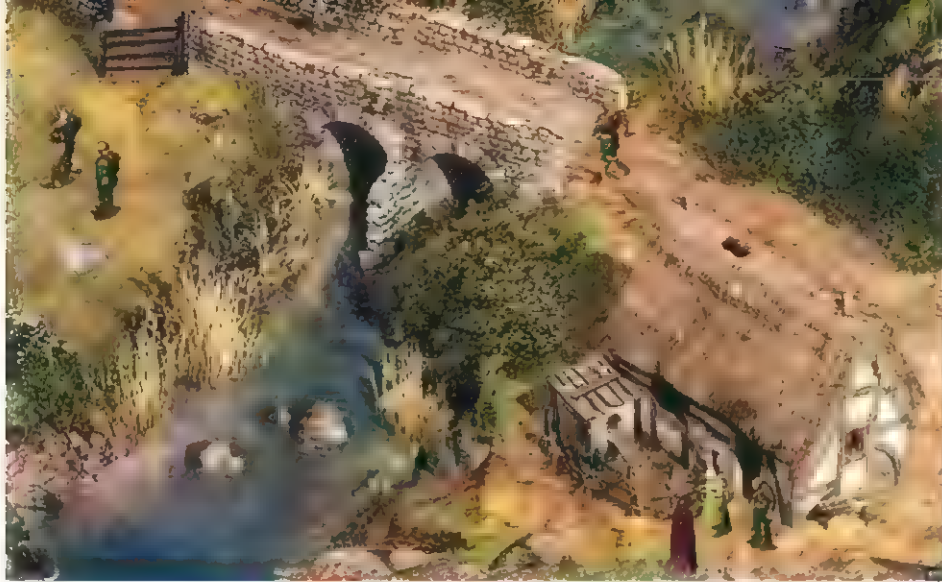
**G**ondoltam! Tálgy? Nem. Embel? Igen. Tölvényen kívüli? Abszolút. Az íjjal - úgyenes bának? Igen! Az angolszász történetilők és mondák szelint az Ő legendás tettel lévén szabadul fel Nottingham népe a gonosz tlónbítólló elnyomása alól? IGEN! Akkol kélem Lobinhüd. Briliáns, magnifikáns, lenyűgöző! Mindössze tíz másodperc! Mit választ, az itt látható, automatizált japán banánhámozót, avagy ami mögötte van?

### Aml mogotte van

Ami a történelem (? - Reiker), és kézikönyvben áll: Oroszlánszívű Richárd összegyűjté' az ország legjobb lovagjait és áthajózó' velük a Szentföldre, elejét veendő a Hitetlenek dicstelen tevékenységének. Amint Richárd király elhagyta a vidéket, fivére, János herceg vette át az uralmat. Majd, midőn visszatért a keresztes hadjáratokból, Richárd királyt fogságba ejtette Leopold herceg, ki hatalmas váltságdíjat követelt a rabul ejtett uralkodó szabadságáért. A király egykori fiatal bajtársa, Robin of Locksley úgy dönt, visszatér Angliába, s megvásárolja Richárd szabadságát. Hazatérőn azonban sztoikusán konstatálja: a nottinghami bíró ragadta magához a hatalmat, ki horribilis adók kiszabásával, a populáció rutnszerű sanyargatásával mulatja munka- és szabadidejét. Lévéen szó Epikus Legendáról, Robin palástot valamint olcsó utazókalapot ölt, s azonmód belekezd népfelszabadító tevékenységébe.

Nem első, s vélhetően nem is utolsó alkalom ez, hogy Robin Hood bőrre bújhatunk - a deli íjászvirtuóz kalandjai ezúttal taktikai alapokon, izometrikus nézőpontból mutatódnak be. Az izometrikum mint modell remek dolog, elvégre értő kezek végett lélegzetelállító részletességet produkál - egyetlen, ám annál komolyabb hátránya a jobbára statikus világmodellben keresendő. A helyzet itt sem áll másképp, nem ám. Értsd ez alatt: tárgyunk egészen aprólékos, egészen részlet-gazdag kvitelezése természetesen párosul az egészen megingathatatlan - erről később - állandósággal. A tájmodell ábrázolása mindezen túl is mesébe illő, a grafikanívó csupán az Infinity motor révén életre keltett CRPG-k legsikerültebb kikeitéseiben tapasztaltakhoz mérhető. A darab maga markáns taktikai, lightos akció elemeket igyekszik párosítani a dominánsnak mondható csapatmunka oltárán, melyek kamatoztatása végett sikerrel vehetjük a kisebb-nagyobb lélegzetvételi scénarióknak is felfogható kampányküldetéseket (Óvatosan azokkal a pipafüvekkel, Zoli! Én kihámoztam a mondandó lényegét, de ennek a fonémálcolatnak - valljuk be férfiasan - nem sok értelme :) - Reiker). Mindjárt részletesebben is tárgyaljuk, hogyan, s miért működik mindez. Előjáróban annyit azonban, hogy némi, ötlet szintjén üdvözlendőnek, megvalósítás szempontjából azonban már kacagtatóan kezdetlegesnek nevezhető gazdaság-menedzsment is befügylül a játék során. A sherwoodi haramiáknak ugyebár jeleskedniük kel-





The Jatekelmeny, The!

Ott tartottunk, hogy taktikai elemek. Taktikai elemek valóban, melyek a már körvonalazott képzettségek hatékony használata révén mutatkoznak az aktuál gameplay során. Példa: a sarkon őr, mögötte Little John és Robin Hood. Nagyan zajtanak. Majd az őr láttán mindketten behúzódnak egy sikátor takarásába, Little John fűtyent. Az őr gyanút fog – mindegyik a feje fölött vibráló felkiáltójel figyelmeztet minket – és a hang lehetséges forrásának mielőbbi felkutatására kerekedik. Persze senkit sem lát, elvégre mi most jól el vagyunk bújva a sikátorban. Robin Hood szépen odasettenkedik, majd kiűtés képzettségének kamatoztatása révén ártalmatlanná teszi a potenciális veszélyforrást. Tovább is van, mondjam még? Szóval Little John felkapja az

ernyedt testet, eltakarítandó a nyomokat. Első kérdés: miért nincs egyiküknek sem annyi esze, hogy magára öltse az őr ruházatát? Második kérdés: ki az a 47? A szer lelke így az aktuálisan használt karakterek képzettségeinek hatékony összejatsztatásában látszik kikristályosodni, sőt ki is kristályosodik, igen. Lehetőség szerint érdemes lehet kerülnünk a tömegmentet, tudniillik a játék figyeli reputációját is. Tömeggyilkosokkal társulni nem egyenlő Abszolút Perspektíva. Érdemesebb lesz hát kerülni a vérontást, annál is inkább, mert a mesterséges intelligencia egész következetes módon kezeli az őráratokat. A katonák figyelnek egymásra, érzékenyek környezetük minden rezdülésére. Ezt persze ki is fogjuk használni – elemi trükk az őrárat közepébe történő aranyselece bedobás – a hatás roppant szórakoztató. Az erdőből induló küldetések rendszerint többletkivitelben jelentkeznek, így izlésünk szerint választhatunk a nekünk tetsző feladatok között. Jó dolog, gergesztett újrarájátszási kvóciens. Küldetéseink három fő csoportra oszlanak – ezek közül a városokban játszódó missziókat nevezném igazi kihívásnak, a második, rajtaütés típusú küldetések sokkal inkább elmennének egy sikerültebb Monty Python epizódban. Jellemző rájuk, hogy a kihasználható teljes karakter-tárcapacitás dacára is megcsinálhatóak pusztán Robin Hood szerepeltetésével. Mindössze bele kell lőnünk egyet a békésen posztoló őrk feje felett lengő monumentális cél táblákba és hopp: már gurul is az előre installált sziklatömb, netán legráznak a fákról ijakkal felszerelkezett büntető

A német illetőségű Spellbound nevét a viszonylagos közelmúlt során publikált Desperados révén ismerhette meg a szélesebb PC közönség. (A szintén PC-n debütált Airline Tycoon mellett Gameboy Color és Advance platformon futnak még ezen emberek, rádasképp a legjelesebb autós anyagok – Colin McRae 2, ToCA Touring Car – egészen nívós herdozható portálásaival.) Jelen játékukat a Desperados nyomvonalhoz alapjalban hasonló, egyúttal az újdonság erejével ható megoldások jellemzik – megmagyarázni nehéz ezt, így pont kapóra jön Mischa Strecker Spellbound munkatára, kinek feltehetjük legesetöbb kérdéseinket. Ezek jönnek most, sorban:

- Hello!

- Hello!

- Mi a személyes feladatod a felelősséged a cégéi?

- Mindenekelőtt a játékosok a Spellbound közötti kommunikációt igyekszem biztosítani – állandó kapcsolatban vagyok a sajtóval is, felmerült kérdések esetén tájékoztatom, felelek, a amit csak tudok, meg is magyarázok. Tevékenységem továbbá a Spellbound játékok özöves felhozatalában is tetten érhető. A játékalnkkal érkező közikönyvek, illetve a dialógusok megírása szárad lelkemen.

- Túl a két játékban bemutatott történelmi korszakok nyilvánvaló különbözőségén, te mi ben látod a Desperados és a Robin Hood közötti, főbb eltéréseket?

- A Robin Hood sokkal több stratégiai elemet tartalmaz, célkitűzésünk a kezdetektől fogva nem volt más, mint pontosabb, kíméletlenebb mesterséges intelligenciát alkotni meg a játékvilág számára, mely következetessége véget nélkülözhetetlenné teszi az óvatost, átgondolt játékot.

- Mi a helyzet a fegyverekkel? Lehetőségeket ezúttal szűkösebbnek lihattuk volna, hogyan a miként született meg a számtalan képzettség ötlete?

- Nos, a kérdésben benne van a válasz is – valóban, Robin Hood legendájának bemutatásakor nem szerepeltethetük az egyébként kézenfekvő megoldásnak mondható fegyvereket. A tényleges képzettség révén igyekeztük működőképessé, egyúttal színesebbé tenni a játékot egy jegyzettömböt tele lehetett írni a csapat felmerülő ötleteivel, melyek legjobbjait aztán közös megbeszélés nyomán alkalmaztuk a játékrendszerben.

- Végezetül igaz-e a szóbeszéd, mely szerint a Spellbound közérővel dolgozik egy Desperados küldetéselemezén?

- A hír hamis, jelenleg nem dolgozunk ilyen kiegészítésen.

különlítményünk marcona harcosai – kik csak minket lepnek meg jobban, mint az őrköt, – avagy működésbe lép a háló mechanizmus, melyen az esetek túlnyomó többségében tántoríthatatlanul le is posztol egy ellenséges érzületű emberlány. A városküldetések ellenben megfontolt játékot követelnek, minőségis tapasztalást nyújtanak. Hajlandóság esetén belefelejtkezni: pillanat csupán

Gyerek(?)jatek

Robin Hood mítikus alakja kendőzetlen formában is megfelelhet gyermekek számára bemutatható emberi értékmodelljeink klasszikus példájául. A hős, ki a kezdetekkor egymaga is kész szembeállni a zsarnok, kizsákmányoló érdekekkel, kinek kanzmája Darth Vaderi magasztatokba szököll, jóllehet ellenkező irányba. Robin Hood epikus históriája összetartásról, barátságról, hősiességről és szerelemről klasszikus örökzöld, melyet a létrehozók ezúttal hálásan s könnyen fogyasztható (sz)ámítógépes – by CoVboy offkőz – na tessék, copyright by Ender :) – játék formájába öntöttek. Könnyed, hangulatos mivolta révén e szer korunk nyitottabb frémpersek játékosának garantált felüldülést okozhat, ám a fiatalabbaknak is egészen kitűnő választás. Mert tesszik tudni, ez egy nagyon kedves játék, melyben hibázni csak direkt lehet.

Gyalog Zoltán

értékelés:

8/10



# PLATOON

## A SZAKASZ



Fejlesztő: Digital Reality  
 Kiadó: Monte Cristo / Digital Reality  
 Eredet: Magyarország  
 Minimum: PIII 600, 192MB RAM, 32MB VRAM  
 Optimum: P4 1GHz, 256MB RAM, 32MB VRAM  
 Platform: PC  
 Honlap: www.digitalreality.hu



Ellentétben a játék dobozán található információval, a Szakasz című film feldolgozását már másodikban láthatjuk viszont képernyőinken. A hősök PC verzió egy egyszerű, de nagyszerű akciójáték volt, ha emlékeim nem csalnak az Ocean gondozásában, most pedig egy magyar fejlesztésű stratégiát kaptunk a Monte Cristótól (ittthon a fejlesztő Digital Reality forgalmazza), méghozzá – elárulom magam: várakozásaimmal ellentétben – nem is akármilyet. A játék a Szakasz történetét meséli el 1965-től, az első csaták kibontakozásától kezdve egészen 1968 végéig, a véres harcok kiteljesedéséig.

A menüre nem érdemes sok szót pazarolni: könnyen átlátható, nem nehéz eligazodni benne, már csak azért sem, mert ugyebár magyar nyelvű a szoftver. A beállítások átböngészése után, ha gondoljátok, játszátok végig a gyakorló küldetést - de én például türelmetlenül ugrottam fejest a missziók középebe.

Az irányítást nem nehéz elsajátítani: jobb kezünk az egéren, bal kezünk javarészt a Delete/End (kamera-forgatás) duón pihen. Kiválasztani a bal egérgombbal, parancsot adni pedig a jobbal tudunk. A kamerát mozgatni az egérkurzor játéktér határaihoz történő húzásával, vagy a nyilakkal, illetve az Insert/Home (zoom be / ki) és PageUp/PageDown (kamera dőlésszögének állítása) billentyűkkel lehet.

Nézzük, hogyan vonhatsz egységet az irányításod alá. Leg-egyszerűbben talán az F1-F8 gyorskiválasztó funkcióbillentyűkkel teheted meg (az egységek jobb felső sarkban található ikonjainak sorrendje határozza meg azt, hogy melyik billentyű kihez tartozik), de én ezt speciálisan sem használtam. Második lehetőség az, ha az egység ikonjára kattintasz. Harmadik lehetőségként kínálkozik a hagyományosan a bal egérgomb folyamatos nyomva tartásával előhívható jelölőnégyzet, amellyel közvetlenül a játéktéren lehet az irányítandó egységet aktiválni (megjegyzem, már itt találtam kisebb pontatlanságot, mivel a kijelölt területet nem négyzetméterben, hanem méterben mérve mutatja a program a jelölőnégyzet közepén). Több egységet úgy tudsz csoportba rendelni, ha a Shift billentyűt a különálló csoportok kijelölése közben nyomva tartod. Csoporthivatkozást a Ctrl és az 1-8 számok valamelyikével tudsz eltárolni, bár én igazság szerint ezt sem használtam.

Kiválasztott egységednek vagy csoportodnak jobb egérgombbal adhatsz ki parancsokat. Alapesetben, ha nincs meghatározva végrehajtandó utasítás, akkor a játéktéren ellőtt jobb kattintással úticélt jelölhetsz ki (egy kattintás gyaloglás, két kattintás futás). Kijelölt csapatod számára a kezelőfelület középső részén található ikonsorból választhatsz parancsot, melyeket a játéktéren hajthatsz végre - mint már említettem, a jobb egérgombbal. Ha egyszerre csak egyetlen egységet jelöltél ki, akkor valamennyi kiadható parancs megjelenik az ikonsorban, ellentétben azzal

a helyzettel, amikor egyszerre több egységet jelöltél ki, mivel ebben az esetben csak a közös parancsok jelennek meg, mint a mozgás (desztináció kijelölése), megállás, lövés (támadás), beszállás járműbe, stb.

A játék feléig én amolyan arcade módon, vért izzadva jutottam el, ekkor döbbentem csak rá ugyanis a Space ("pillanatáll") billentyű gyakorlati jelentőségére: lenyomására "megáll az idő", ráérünk nyugodtan átgondolni, hogy egységeinknek, csoportjainknak mi legyen a következő lépése. Ilyenkor egyébként nem csak parancsokat oszthatunk, hanem át is fűrkészhetjük a csatamezőt. Természetesen mint mindig, ekkor is csak azokat az ellenségeket láthatjuk, amelyek valamelyik egységünk látószögébe esnek.

A készítőik kifejezetten nagy hangsúlyt fektettek a terep- és látási viszonyok kidolgozására, ezen változók fontosságának megértéséhez előbb azonban pár dolgot tisztázni kell.

Egységeink háromféle alapvető tulajdonsággal rendelkeznek: életerővel, állóképességgel és védettséggel, amelyek közül az első kettőt a kezelőfelület bal oldalán található két oszlop formájában lehet megtalálni, míg az utóbbit a kurzor egységeink felett történő megállítása után feltűnő információs lapról olvashatjuk le. Életerőnk természetesen csak a támadások befolyásolják. Találát esetén az eredetileg zöld csík szép lassan elkezd fogyatkozni, besárgul, majd bepirosodik (ekkor már nagy gáz van és jobb, ha menekülni fogjuk). Ha az életerő csik egészen elfogy, akkor az eléggé részvételnélküli csengő Akcióban megöltnek (K.I.A.) fog minősülni egységünk. Hősök esetén ez a küldetés azonnali végét jelenti.

Az állóképesség leredukálására leginkább az egységek részére kiadott, de egyébként igen hasznos futás és kúszás parancsok alkalmasak (C - lapulás, V - gyaloglás, B - futás). Ha túlzott mértékben lecsökkent az állóké-

Az alant elterülő három kérdésre helyesen választ adó olvasóink között egy darab DEDIKÁLT Platoon Játék kerül kiosorolásra, amit a játék fejlesztője és hazai forgalmazója, a Digital Reality ajánlott fel. Beküldés határidő: 2002. december 18., postacím: 576 KByte, "Platoon nyereményjáték", 1329 Budapest, Pf.: 24, vagy 576kbyte@576.hu (Tárgy: "Platoon compo").

1. A Stone filmben (és a hivatalos soundtrack-en) felcsendül Merle Haggard „Ole from Muskogee” c. dala. Mi ezzel a probléma?

2. Ki szerezte a C64-es „Platoon” zenéjét?

3. Melyik országban tiltották be az Ocean 1987-es számítógépes „Platoon” játékát?

**Játék-Nyereményjáték**



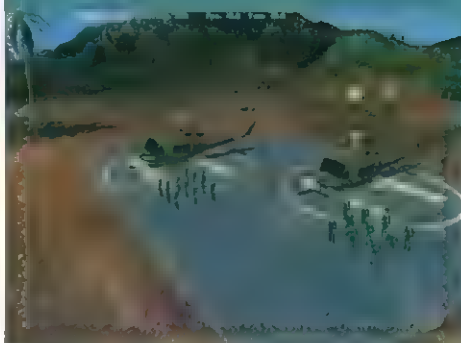


pesség, akkor hosszabb-rövidebb időre meg kell pihenni, mivel ekkor már futni sem lehet, csak vánszorogni. Abban az esetben, ha csapatunkat ösztűz alá veszik, akár olyan mértékben is lecsökkenhet az állóképesség, hogy mozdulni sem vagyunk képesek, ez rendkívül bosszantó tud lenni. Figyeljetez tehát, lehetőség szerint ne fussatok bele frontálisan géppuskafészekbe, két-három főnél többől álló vietkong csoportokba, mert könnyen otthagyhajátjátok a fogatokat. Még valami: mint tudjuk szégyen a futás, de hasznos, viszont nem árt tudni, hogy futás közben egységeink nem veszik észre a csapdákat, lazán befutnak az aknamezőkre (amelyeket az utászokkal lehet hatástalanítani).

A terep nem csak a látási viszonyokra van kihatással, hanem a védettségre is. Nyílt terepen a védettségünk szó szerint a nullával egyenlő, az ellenséges erők könnyebben vesznek észre (egy szem ikon jelenik meg az egység fölött), ráadásul ha ilyenkor betámadnak, jobb is a találati arányuk, ezáltal jobban sebeznek. Az érem másik oldala az, hogy nyílt terepen egységeink messzebbre látnak, ezért távoli célpontokat is támadhatnak (ha észrevesznek egy vietkongot vagy civilt, akkor az ikonjuk a képernyő bal oldalán jelenik meg). Csapatunk védettsége szempontjából legrosszabb, ha kiépített úton közlekedünk mivel ez kökemény 25%-al csökkenti védettségünket. A látási viszonyok a dzsungelben a leggyengébbek egyébként, ahol 15-18 méter a maximális látótávolság, viszont a védettség +50%. A nyílt terep és a dzsungel közt számos átmenet található, melyek más és más tulajdonságokkal bírnak (pl. elefántfű, bokor, mező, rizsföld, stb.). Ezeket a tulajdonságokat megnézni úgy lehet, hogy az egérkurzort a tereprész fölé mozgatód és kicsit pihenteted.

Jó ha tudod még, hogy a kúszás ötven százalékkal növeli a védettséget. Summa summarum a célpontokat – amelyeket a mini térképen legtöbbször kis kék X- el jelöl a program – mindig a fenti tényezők figyelembevételével közelítsétek meg, lehetőség szerint a legnagyobb védelmet nyújtó tereprészekben keresztül.

Annak ellenére, hogy a játék vezetője kerek perec kijelenti: nincsenek hősök, a játékban mégis szerepel jőpár. Ők azok, akinek halála a küldetés azonnali újrakezdését vonja maga után (Lionsdale, Whitmore, Mitchells, Petty, O'Brady, Juego-Boyas, Willis, Caffey). Legfontosabb közös jellemzőjük, hogy életerejük és kitartásuk átlagosan kétszer nagyobb, mint a mezei harcosoké, és mindegyikük



rendelkezik valamilyen speciális képességgel, amelyek a küldetések végrehajtásához elengedhetetlenek vagy legalábbis nagyon fontosak (pl. légitámasz kérelem, tűzérsegi támogatás kérelem, aknák és csapdák észlelése, hatástalanítása, claymore használata, gránátvetítés, aknaszedés, elsősegélyben részesítés, harckocsivezetés, rakétavető használata, mesterlövész cucc használata, stb.).

Az érdekesség kedvéért, csak úgy felsorolásszinten. Amerikai oldal: Browning M9A1 és M-1911A1 pisztolyok, M14-M16 puskák, M60 géppuska, M79 gránátvető, M72 rakétavető, M21 mesterlövész puskák, Mk2 kézigrátnát, claymore, 81mm-es aknavető, 105mm Howitzer (pályadíszként), M113 csapatszallító, M48 Patton tank, UH1-D Huey és CH-47 Chinook helikopterek, teherautók.

Vietnámi oldal: MAT49 géppisztoly, AK47 puskák (ruiz!); RPD 7.62 géppuska, RPG-7 rakétavető, Dragunov mesterlövész puskák, 120 mm-es aknavető, BTR-152 csapatszallító, T-54 tank és teherautók.

Még mielőtt az Indexen újabb habzó szájú *Supergamez* tag regisztrálná magát és támadna le, miszerint "nem játszottál vele eleget és úgy írtál kritikát", valamennyi küldetésre kiterjedően adnék egy rövid stratégiai iránymutatást. :)

1. Tűzkereszttség és 2. Viet-lesen: tüzetesen át kell pásztázni az erdőt, és minden vietkong erőt meg kell semmisíteni. Nyugodtan lehet rohángálni, mivel ezen a pályán még nem helyeztek el csapdákat az ellen. Egyedül arra ügyeljetez, hogy Lionsdale életben maradjon.

3. Csillagó bajonett: bonyolódik a helyzet. Be kell jutni egy kis faluba, és le kell zúzni a vietkong erőket. Vigyázzatok, mivel a civil lakosság is veszélyben van, tehát a taktika a következő: olyan szögben kell állni, hogy támadáskor



még csak véletlenül se érje találat a falu közepén kikötő- zött öregembert, mert kezdek el elől az egészet. A küldetés második felében fel kell mászni az északeleti domboldalra, egészen a romokig, ahol egy kisebb csapattal találjátok magatokat szembe. Ha legyilkoltátok őket, fészkeljétek be magatokat a bozótba úgy, hogy több irányba is nézzetek. Kis idő elteltével megjelennek a sárgák, adjátok nekik (Space billentyű), majd evakuáljátok a szakaszt. Vigyázzatok, útközben járőrökbe futhattok.

4. A híd túl messze van: induláskor kisebb csapatokon kell átverekedjétek magatokat, siessetek, mert az omnópusz hidacska előtt több járőr is portyázik, akiket jobb már az elején levadászni. A hídon nem lehet komoly erővesztés nélkül átmenni, ezért a géppuskás maradjon a híd lábánál, a maradék csapattal pedig nyugati irányban keljetez át a folyón, és óvatosan támadjátok hátba a géppuskafészeket. Ezután a híd ezen oldalán vegyetez fel a védekező pozíciót, Lionsdale-el meg mászatok fel a domboldalra, a két nyúlgerinc viet ellenállásának dacára. Keressétek meg az elveszett aknavető amerikaiit, majd lehetőleg egy pihenéssel rohanjátok le a csapataitokhoz (ugye milyen messze van a híd?), és erős tűzérsegi támogatással védjétek meg a hídfőt. Nem könnyű feladat, főként mert az aknavető korlátozott számú lőszerrel van ellátva. Ha a tortán, hogy a végén még egy ellenséges aknavetőt is jobb belátásra kell bírni.





gat). A tankokkal törjétek utat, ha ügyesek voltatok akár csapatszállítóval, akár gyalogszerrel is evakuálhatjátok a foglyokat.

10. Páncélos támadás: itt is ügyeskedni kell. Siessetek keleti irányba, a domborzat adja az utat. Az első elágazásnál is keletre menjétek, de ekkor már a lövészkialakulataid vegyék fel a felderítő alakzatot (ikonsor). A páncélost három rakétával semlegesítsétek, de közben figyeljétek a sunyi sárgára is, aki gerinctelenül a bunker mögül támad (Mintha csak kmm-et látnám Csézn! :) – Reiker). Siessetek tovább a kereszteződésig, ahol kiszáradva megjelenik egy újabb tank. Tegyétek ártalmatlanná, majd nyugat felé folytassátok az utat. Lassan kétfelé kell válni, egy gyengébb, és egy erősebb egységre. A gyengébbel a déli, az erősebbel az északi fekvésű pozíciókat foglald el, útközben semlegesítsd a vietteket. Ha elég gyors voltál, az aknavetőöknék bőségesen lesz idejük a konvojra. Figyeljétek arra, hogy az északi egységet egy tank is betámadja.

11. Vallásos ügy és 12. Anyaföld: ezt a két akciódús, gyönyörű záró pályát látva fogalmazódott meg bennem az, hogy megérte végigjátszani a *Platoont*. Nem lesz különösebben nehéz egyik sem, ráadásul a játék fő mondanivalóját, a háború értelmetlenségét ebben a két küldetésben sikerült legjobban megfogalmazniuk a készítőknél. A felfedezés örömeit meghagyom nektek, ha idáig eljutottatok, ez már nem okozhat gondot.

A grafikára igazán nem lehet panasz, a *Haegemonia* Walker motorja szépen, akadózásmentesen jeleníti meg a terepet. A katonák mozgása egy-két kivételtől eltekintve szép, látszik, hogy a Philos Labtól bérelt Motion Capture rendszert használták az animációkhoz (jó pihenést, Csiga!). Egyedül az ütközésfigyelés hiánya szembetűnő: a járművek úgy hajtának át egymáson és az egyéb egységeken, mintha ott sem lennének. A zenék és hangok "se túl jók, se túl rosszak" kategória, de a narrátorok jobban is beleélhették volna magukat, a master audio csúszka hiánya zavaró. Az irányítással sok gondom akadt: az egységek következetesen nem azt csinálták, amire utasítottam őket, nem a legrövidebb úton mentek a cél felé, lassan reagáltak, útközben nehéz volt megállítani őket, pár helyen úgy meg beragadtak, hogy újra kellett kezdeni a küldetést. Idegesítő, hogy a játék kezdéskor nem pozicionál semmilyen egységre, valahol a végtelenben teszi le a kamerát (akárcsak a *Haegemonia* esetében). Ezenkívül sok bug maradt a programban, melyek közül a legidegesítőbb, mikor a kijelölt egységeknél nem jelenik meg a támadás ikon (B52-es pálya), illetve amikor az egérrel egyszer csak nem tudjuk görgetni a képernyőt. Also: többször angol nyelvű feliratok jelennek meg.

Kényes dolog magyar fejlesztésű játékot tesztelni, érzem is a késztetést erősen, hogy minden porcikájában a lehető legjobban kivesézzem a *Platoont* (már csak azért is, hogy még csak véletlenül se érhesse szó a ház elejét). Azt hiszem, hogy az elmúlt egy hétben sikerült alaposan megismerni mind a jó és mind a rossz oldalait, ezért bátran állíthatom, hogy okozott egypár kellemes percet, ugyanakkor jó néhány bosszús délutánt is. Mindent összevetve egy átlagnál jobb (és milyen jó leírni: magyarul) fejlesztéssel állunk szemben, így egy hetes a reális. Ez itt a *KByte* kéremszépen, ahol a hét pont a "megkülönböztetett figyelmet érdemlő szórakoztatóipari produktumoknak a járandósága". Gratulálók Neked és az egész csapatnak, Dauby!



5. Megtalálni és megmenteni: Mitchells tizedessel rohanjatok el a faluba, ahol az egyik polgári lakostól információt kaptok a lezuhant B52-es bombázóval kapcsolatban. Az elmondás alapján jussatok el a gép pilótájáig, aki igencsak rossz bőrben van. Útközben egy rakétavetőssel is összefuthattok, őt már ekkor ildomos elintézni, mivel később nagyobb bonyodalmakat okozhat. Ha megtaláltátok a sebesültet, egy orvost és a csapat maradék részét kell eljuttatni hozzá, majd elsősegélyben kell részesíteni. Elmondja, hogy a repülő becsapódásakor nem semmisült meg mindegyik bomba, ezért hatástalanítani kell őket. Induljatok is el, útközben felszedve az aknamezőt, és úgy, hogy a pilóta kicsit (vagy nagyon) mindig lemaradjon, mert nagyon könnyen célponttá válhat. Útközben vigyázzatok, mert egy kiterjedt aknamező vár az utászra. A bombázóhoz érve a rövid közbetartást követően nyírjátok ki a támadó viet egységet, majd induljatok a leszállóhoz, lehetőleg a pálya keleti szélén, mert így nem tudnak bekeríteni titeket.

6. Vietkong bunkerek és 7. Az 534-es domb: cél a vietkongok élelmiszer utánpótlásának felszámolása. A hatodik küldetésben fel kell jutni a bunkerekhez, ahol is rájöttök: a rizst elszállították egy jobban őrzött helyre. Tömény akció, nem okozhat problémát. A hetedik küldetés szomorú kezdetét felejétek meg azzal, hogy az ellenséges civilt is kinyírjátok, majd az aknamezőn

verekedjétek át magatokat a barátságos ARVN (Army of Republic Viet Nam) csapatokig. Ők megadják a raktár új pozícióját, melyet óvatosan közelítsetek meg. A raktár közelében lévő bunkerekhez óvatosan közelítsetek: ha a látószögekbe kerültek, azonnal kérjétek rájuk légicsapást, a maradókat meg szemből rohanjátok le. A rizst ezután süssétek meg, majd térjétek vissza az ARVN egységekhez, akiket éppen kivégeznek. Bosszú, majd evakuálás

8. Konvoj-biztosítás: aknaszedéssel indul, majd egy nyugati fekvésű bázist kell kitakarítani. Ennél a résznél nagyon jó szolgálatot tesz majd a mesterlövész. Ha végeztetek, a híd lábánál le kell telepedni (Space !), majd a robbantásra készülő vietteket le kell zúzni: mesterlövész és rakétavető a két kulcsfigura. Nincs más hátra ezután, mint sietve előrohanni a hídon, és a maradék ellenállást is felszámolni, mielőtt még megérkezik a konvoj.

9. Hadifoglyok: ismét Mitchells-el kezdtek, fussatok el a nyugati elágazásig, ahol viszont kelet felé érdemes venni az irányt. Ha jól pozicionáltatok, kiéshettek a T-54-es osztagot, ti pedig M48 formájában kapjátok meg a támogatást. Ezekkel jussatok el a kilesett pontra, és zúzzátok le a négy tankot, illetve útközben a gyalogos csapatokat. Menjétek vissza az elágazásnál, fel a táborhoz (északnyu-

értékelés:

7/10



# COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3

## THE BATTLE FOR EUROPE



Harmadik epizódjánál tart Bill bátyó játékfejlesztő stúdiójának harci repülőgép szimulátora. Nem mondom, hogy egy játék esetében ez a szám a vízvonal, hiszen a folytatásokkal szemben támasztott általános követelmény az, hogy valamilyen téren előrébb lépjenek az elődöknél. Hogy milyen mértékben, és hogy sikerült-e egyáltalán az evolúció, azt az előző CFS részek ismeretének hiányában megállapítani nem tudom; azt mindenesetre el tudom dönteni, hogy érdemes féltretenni a kiadó neve mellé csoportosított esetlegesen fennálló előítéleteinket: egy sokrétű, hosszú élettartamú, relatíve jól játszható játékot tettek le az asztalra.

A játék hivatalos honlapja oldalakon keresztül sulykolja, hogy milyen előzetes intézkedések valamint rendszerbeállítások szükségesek az akadózásmentes futtatáshoz. Ezen intézkedések az esetek többségében mit sem érnek megfelelően izmos hardver háttértámogatás nélkül, de ha nem rendelkezünk a futtatáshoz ajánlott optimális konfigurációval, akkor sem kell elkeserednünk: a jobb felső sarokban található Options menüpont számos lehetőséget kínál a frame / sec érték feljebb küzdésére. A grafika kidolgozottságának finomhangolásával gyengébb teljesítményű gépeken is elfogadható folyamatossággal bíró animációt érhetünk el. Itt állíthatjuk emellett a szimulátor jellegét jelentősen befolyásoló, realizmussal kapcsolatos mutatókat, valamint az egymás elleni multiplayer küzdelmekhez elengedhetetlen opciókat is (**Vannak dedikált kampányszerverek is! – Staffelpapán Reiker).**

Jelen cikk egész terjedelme nem lenne elegendő a több mint száz különbözőféle billentyűparancs és kombináció felsorolására, úgyhogy a help menü erre vonatkozó részét senkinek sem lehet kikerülnie, aki a játékkal komolyan akar foglalkozni. Tessék csak elővenni azt a jegyzetlombot! Kombinációt megváltoztatni egyébként csak úgy lehet, ha előtte lementjük az alapértelmezett billentyűzet kiosztási profilt, egy új néven. Nem javaslom azonban, hogy túl nagy reményeket fűzzünk egy jobban kézreálító irányítás kialakításához, mivel a fejlesztőknek sikerült annyira túlbonyolítaniuk a kezelést, hogy szabad billentyűt vagy kombinációt ne nagyon találjunk. A bonyolult kezeléshez egyébként a Microsofttól elvárható realiztikus repülési modell párosul.

Mint ahogy azt az alcím is tükrözi, a program az Európáért folytatott második világháborús légi csaták világába kalauzolja el a játékost. A légháborúknak Belgium, Franciaország, Németország, Nagy-Britannia és Hollandia ad



otthont. A Quick combat (egyéni és gyakorló küldetések), Missions (egymástól független, történelmi-, kitalált-, valamint gyakorló küldetések) és Campaign (hadjárat, egymással összefüggő történelmi missziók) menüpontok alatt található feladatok sokrétűek, a repterek, hajók, konvojok ellen intézett légersapásoktól kezdve, az ellenséges bombázók küldetésének megakadályozásán át egészen az elfogó vadász feladatok végrehajtásáig terjedhetnek. Ha nagyon nem találunk irányunkra való feladatot (amit egyébként kizártnak tartok), akkor egyedi küldetések kreálásába ölhetjük szabadidőnket.

A felelevenített történelmi kornak megfelelő géptípusok és az ezekhez illő autentikus fegyverzet típusok széles skáláját vonultatja fel a CFS3. A brit Royal Air Force, a német Luftwaffe, és az amerikai Air Force vadászaik és bombázóiknak jeles – mai szemmel nézve egytől-egyig egzotikus, keccses külalakú – képviselői mind a berepülhető gépek közt kaptak helyet (**Tizennyolcan vannak. – Reiker**). Nincs az a szimulátor-rajongó, akinek a szívét ne dobogtatná meg egy olyan pompás második világháborús gép, mint a Republic P-47D (USAF), Messerschmitt Bf 109G-10, Focke-Wulf Fw 190A Würger, Gotha Go 229A-O (III) (**Ez bizony GYÖNYÖRŰ... – Reiker**) (Luftwaffe), vagy Supermarine Spitfire Mk L.F., de Havilland Moquito B IV, és Hawker Tempest V (RAF).

A meglehetősen nagy gépigénytől eltekintve semmi okunk nem lehet a panaszsra. A több ezer polygon felhasználásával lemodellezett repülőgépek vonalvezetés tekintetében egy-egyben megegyeznek a korabeli eredetiekkel. Látszik, hogy rendkívüli hangsúlyt fektettek a gépek külalakjára: az évszázakonként változó festések, a fénysíjelzések, és a légierőségek jelzésének aprólékos, pontos kidolgozása mind-mind a fejlesztőknek a történelmi hűség következetes

betartása érdekében tett erőfeszítéseit igazolják. Szintén telitalálat a számtalan légi csatát megjárt légieszközök igen csak szennyeződött, ütött-kopott mivolta: mintha csak egy mániákus modellező szórópisztolyának hiperrealisztikus munkái lennének. Ha nem is ennyire hangsúlyosan, de fentiek a földi és vízi járművekre is vonatkoznak.

A géptípusok, helyszínek, időjárási viszonyok, év- és nap-szakok együttes függvényében a program a megjelenítés számtalan variációját kínálja. A terep kidolgozottsága a *Flight Simulator* sorozatban már megszokott minőséget képviseli, viszont e téren még mindig látok fejlődési lehetőséget: csak egy bizonyos magasság felett szemlélve igazán szép a táj. Az időjárási effektusok megvalósítása – talán a villámlást kivéve – az átlagnál jobb, a felhők és a köd megvalósítása igencsak impozáns.

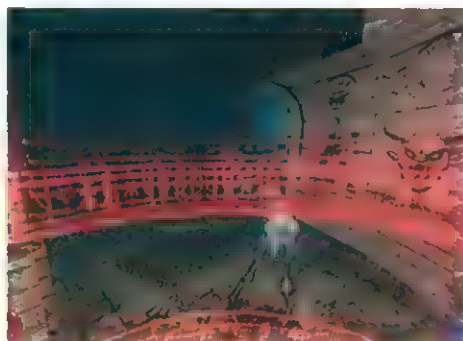
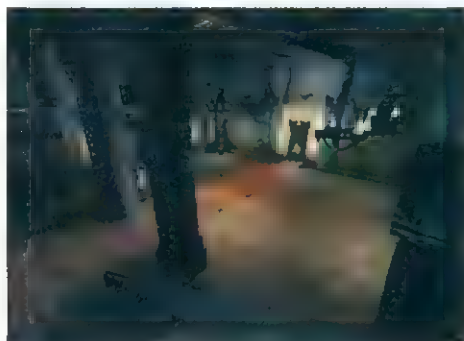
A prezentáció mind a grafikát, mind pedig a hanghatásokat tekintve, még a *Flight Simulator* darabjainak ismeretében is kiemelkedő. Az irányítás kellően összetett, a repülési modell szerény véleményem szerint majdhogynem kiváló. A jól kitalált és felépített missziók történelmi mivolta szintén csak a kialakult pozitív véleményem megerősítésére szolgált. Az a szintista igényesség viszont, ami a játékhoz mellékelte három .pdf kézikönyvet jellemzi (*Flight School, Machines of War, Understanding the Tactical Air War*), egész egyszerűen megdöbbentett. Nagyon erős ez a nyolcas. Példaértékű.

értékelés:

8/10



# ARX FATALIS



**A**z időzítés tökéletes. Körülbelül félúton a *Morrowind* és a *Gothic II* között a világ RPG rajongóinak fele kiéhezett ragadozóként veti rá magát az *Arx Fatalis*-ra. A többiek, akik inkább az izometrikus, klasszikus RPG-t kedvelik, el vannak látva minden jóval, de a 3D-s first / third person nézet kedvelőinek minden új darab igazi csemege, éltető csepp víz a játékkínálat számukra halálos sivatagában. A horror és korlátlan borzongás kedvelői szintén örülhetnek, mert ez a játék nekik is szól. Ez nem egy 100%-os szerepjáték, mivel rengeteg benne a harc, és az NPC-k döntő többsége ellenséges érzelmeket táplál irántunk. Ilyen módon nehéz bármiféle szerepet játszani, ugyanis egyetlen célunk a túlélés, viszont a kellemesen átlátható játérendszer kétségkívül az RPG rajongók népes táborának szívét szeretné megcélózni, ugyanis a karakterlap, a varázslatok, a fajok és a hangulati elemek is a szerepjátékok világából táplálkoznak. Kezdünk tehát bele egy sötét, hátborzongató kalandba, és készülünk fel a legrosszabbra (már ami az eseményeket illeti)!!!

Az első vizuális benyomás igen pozitív, ugyanis már a menü is nagyon igényes grafikaiag. Technikailag már elmarad az átlagtól, némi logikatlanságot is felfedezhetünk benne a túlzott pontosság mellett. Egy játékkállás elmentése vagy betöltése pl. fele ennyi kattintásból megoldható lett volna, arról nem is beszélve, hogy csak akkor sikerül kiválasztanunk egy opciót, ha pontosan rákattintunk a felírra, egy milliméterrel mellette már nem érzékeli a szándékunkat. Mindez ne vegye el a kedvünket a játéktól, ugyanis „odabent” még szép élmények várnak ránk. Nekem már a demo kipróbálásakor feltűnt a grafikai beállításoknál a „bump mapping” opció, ami furcsa módon még ma is ritkaság számba megy, pedig technikailag már rég túl vagyunk ezen a szinten. Érdekes ezt bekapcsolni, ugyanis ezáltal a felületek nem tükörsima textúrákból fognak állni, hanem valós felületi tulajdonságaik alapján recések, repedezetek, szálkások lesznek. Az eredmény ugyan távolról sem „megdöbbentő” vagy „hihetetlen”, de mindenképpen rátesz egy lapáttal a vizuális élményre (amellett, hogy

erősen lefárasztja a videokártyánkat). Miután mindent kellőképpen bekonfiguráltunk, kezdődhet a móka! Egy cellában kezdünk, félhomály, magas páratartalom :). Hamar rádöbbenünk, hogy itt bizony egy first person nézettel van dolgunk, mégpedig a jobbik fajtaból, ugyanis lefelé tekintve nem egy kerek foltot látunk a padlón, hanem a „saját” testünket. Gyakoroljuk a mozgást, mert elsőre talán szokatlan lehet, meg a grafikus motor sem a legpontosabb, szereti az épp megjelenített poligonszám alapján változtatni a sebességét és az érzékenységet. Ha már megtanultunk járni, megcsodálhatjuk az említett bump map hatását a falakon, vagy az igen hangulatosra sikeredett fényhatásokat. A karaktereket elnézve elkönnyelhetjük, hogy itt sem fogunk poligontengerbe fulladni, de ennek ellenére tény, hogy a célnak tökéletesen megfelelnek ezek a modellek. Az árnyékok megvalósítása elég sajátos, és semmiképpen nem kiemelkedő jellegzetessége a játéknak. Hol van, hol nincs árnyék, és ha épp van, akkor is néha elég érdekes formákat ölt. Falon még nem is láttam, kizárólag a padlóra „vetül”. Ez persze több mint a semmi, jóval nagyobb való-





ságérzetet ad, mint a pár évvel ezelőtti játékok árnyék nélkül lebegő modelljei. Ami a karakteranimációt és az általános mozgást illeti, itt is rezeg a léc, de kis jóindulattal eltekinthetünk a problémák fölött. Az egyértelműen látszik, hogy sem motion capture, sem valós fizika engine nem szerepelt a közreműködők között, amikor az animációkat készítették (ha tévednék, akkor itt a jelvényem, és a szolgálati fegyverem, de ebben az esetben üzenem a készítőknak, hogy csapnivaló munkát végeztek :). Úgy a karakterek, mint a mozgásuk körülbelül a *Thief 2* szintjét közelítik meg, igaz alulról. Ezzel együtt mégis megfelelnek a célnak, mint már említettem. Érdekes lehet, hogy még egy ponton beugrott a *Thief 2*-t működtető Dark Engine, egész pontosan a tárgyak eldobásánál. A kicsit gravitációsökkenet repülés (6-8 kilós téglát tud kecses íven szállítani), a leérkezés utáni pattogás, és csúszás majdnem 100%-ig megegyezik a két játékban. A víz, illetve a különböző folyadékok ábrázolása olyan gyenge átlag szinten van. Hullámok nincsenek, fénytörés

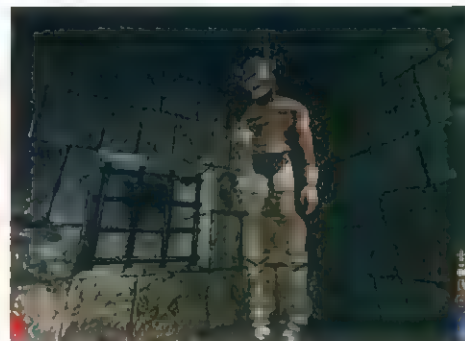
nulla, egyszóval MŰ. Érdekes, és egyben profi megoldást tapasztalhatunk viszont a fáklya használatakor. Ha egy sötét teremben hirtelen meggyújtunk egy fáklyát, a körülöttünk lévő terep természetesen azonnal fénybe borul, viszont a távolabbi falakat - amiket az előbb még homályosan láttunk - már nem látjuk. Ez a valóságban is hasonlóan működik, mivel az ember maga előtt tartja a fáklyát, így a tűz fénye mellett a homályos, távoli, sötét helyek láthatatlanná válnak. Egyetlen apró szépséghiba, hogy magát az égő fáklyát a program nem jeleníti meg a főhős kezében, de mindenesetre dicséretet érdemel a fényhatások ilyen szintű megvalósítása. Apró bugok tehát vannak, de mégis szépnek mondható a játék grafikája.

A játék hangjai jelentősen hozzájárulnak a sikeréhez, de főleg a játékosok kórházi beutalójához. A föld alatti goblin birodalom labirintusaiban, illetve a kriptákban hallható „dolgok” kicsit sem viccesek, vagy vidámak, ellenben félelmetesek és háttorzongatóak. Aki hajlamos túlzottan beleélni magát egy-egy hangulatilag mélyen szántó játékba (mint pl. én), az inkább ne kezdjen bele naplemente után egyedül a lakásba... A hangok jók és hatásosak, soha nincs teljes csend

odalent, mindig van a közelben egy rosszul leszigetelt kinzókamra, ahonnan kiszűrődik az éppen megcsönkített áldozatok utolsó sikolya. Az effektusok is tökéletesek, a visszhangok szépek, természetesen, a közeli hangok tiszták, a távoliak pedig tompák, és nagy késéssel visszhangzanak. A zene síri, lehangoló, és - ami a legfontosabb - interaktív! Minden környezetnek megvan a maga zenéje, de ha valami fontos dolog történik, azt a zene is élénken követi. Apró hibák azért itt is vannak. Ami a legszembe(fülbe)tűnőbb, az a falak hangszigetelésének részleges hiánya. Néha egy sima szuszogás, horkolás is áthallatszik az ódon, vaskos kőfalakon, ami nem épp a leghíhetőbb jelenség... Pozitív viszont, hogy a kardcsapás hangját meghatározza, hogy mihez csapódik, bár ez egyértelműnek tűnik, de mégsem minden játékban alapvető.

Ha nem lenne egyértelmű, a játékménetről lesz szó :). A bevezető videóból megtudjuk, hogy Arx-ban vagyunk, ami egykoron háborús, majd nagyon békés birodalom volt, de mióta hirtelen eltűnt az éltető Nap, a felszín egy jeges pokollá változott, és az ott élő népek egymást segítve a föld alá költöztek, régi, elhagyott bányákba. Lassan a fajok és törzsek újra elkülönültek, és ismét elkezdődött





Csak a Kalandozó céh tagjai merészkedtek ki a felszínre, újabb túlélők és esélyek után kutatva, kevés sikerrel. A föld alatt is csak ők mernek a különböző birodalmak között kalandozni, és híreket vinni egyik szintről a másikra. A hatalmi harcok természetesen itt is főszerepet kapnak. Az eszközökben senki nem válogat, ha a hatalom megszerzéséről, vagy épp csak egy nézeteltérésről van szó. De lássuk csak, hogy jön a képbe Am Shaeagar, a főhős! Nos, első lépéseinket egy cellába zárva tehetjük meg. Rögtön észrevehetjük, hogy két alapvető üzemmód áll a rendelkezésünkre. Az egyik a megszokott FPS mód, ezt érdemes helyváltoztatásra használni, a másikban pedig a külvilággal léphetünk kapcsolatba, ilyenkor egy kurzor jelenik a képernyőn. Erre kurzor segítségével vehetünk fel tárgyakat, turkálhatunk az ilyenkor automatikusan megjelenő inventory-ban, vagy szólíthatunk meg másokat. Szerencsére az átlag goblin polgárok beszélnek az angolt, bár az akcentusuk egy ír-ausztrál szülőktől származó szerencsétlenével vetekszik (**Ne diszkrimináljunk, jó? – Herr Reiker**). A két mód között egyetlen gombnyomással válthatunk, ugyanúgy, ahogy a harci és varázás módok között is. Ilyen szempontból a kezelés egyértelmű és logikus, mindig olyan módba váltunk, amiben megtehetjük, amit szeretnénk.

A játék során segítségünkre lesz a „Quest book”, amiben minden fontos információ tárolódik, ha esetleg kimerne a fejünkbeli, miért is jöttünk be egy ajtón... A karakterlapon megtekinthetjük minden tulajdonságunkat, és szintlépéskor itt oszthatjuk el a kapott pontokat. Szintén itt öltöztethetünk fel, illetve itt kell karakterünk kezébe adnunk a megfelelő fegyvert, továbbá ez az egyetlen hely, ahol

láthatjuk magunkat egészben, kívülről.

A játékmenet folyamatos, nincs elhatárolt al-küldetésekre bontva. Egy történeten kell végighaladnunk, természetesen különböző apró feladatok megoldásával, viszont időben kötetlen a cselekmény. A végigjátszás tulajdonképpen lineáris, ezt valamelyest csak a pályák jellege töri meg, ugyanis néha több útvonalon is eljuthatunk a megfelelő helyre. A történet viszont szépen ki van dolgozva, a megírt események mindenképpen bekövetkeznek, amint eljutunk a megfelelő helyre.

Ami még valamennyire csökkent a játék RPG jellegét, az a felvett párbeszéd. Ha szövegegyedünk valakivel, akinek van is valami mondanivalója, a kezelőfelület eltűnik, és kezdődik a mozi. Nem választhatunk a lehetséges válaszok és kérdések közül, nem hagyhatjuk abba, amikor akarjuk. Szépen megírt dialógusokat vagyunk kénytelenek végighallgatni, és közben sajnálkozhatunk, ha karakterünk hozzáállása homlokegyenest ellenkezik a miénkkel – ennyit a szerepjátásról.

A játékmenetet grafikonon ábrázolva, megközelítőleg egy szinuszgörbét kapnánk. Szépen, majdnem szabályosan váltakoznak a nyugodt, keresgélős, beszélgetős részek, és vad harcok, illetve a csendes, de félelmetes, kísérteties kalandok.

A feladványok többnyire nem igényelnek túl nagy koncentrációt, de ha nem figyelünk a részletekre, hamar elveszítjük a fonalat, és akkor marad a céltalan bolyongás a kihalt labirintusokban. Néha segít ilyen esetekben a „Quest book”, de oda csak a fontosabb események, feladatok kerülnek be, úgyhogy tartsuk nyitva a szemünket kalandozás közben!





A játékmenet egyik központi része a harc. A stílushoz híven realtime harcrendszerrel állunk szemben, azonban az *Arx Fatalis* esetében egész jól sikerült eltalálni ezt a részt. Voltunk páran, akikre hervasztó hatással volt a *Morrowind* féle vagdalkozás, de itt és most lehetőséget kapunk egy pörgős és kicsit sem blőd közelharcú élmény átélésére. Pedig a rendszer pófátlanul egyszerű... Harc közben a fegyverrel egyetlen dolgot tudunk csinálni: támadni. A támadás sikerét két paraméter határozza meg, mégpedig a helye és az ereje. A helye az a pont, ahová célzottunk, az erejét pedig az határozza meg, hogy mennyi ideig tartottuk nyomva az egér gombját. Vagyis egy 100% sikeres támadás az, amikor egy jó erős csapást jó helyre mérünk, ez eddig logikus. Védekezésésképpen elég hátrálni, sőt ajánlatos is, mert ilyenkor megint „fel-tölthetjük” a támadás erejét, a gombot nyomva. A gyakorlatban tehát egy közelharc úgy néz ki, hogy felkészülünk az első csapásra (jó ideig nyomva tartjuk a gombot, amíg alul a kis rombusz nem kezd világítani), megközelítjük az ellenfelet, és amikor az csapásra készül, hátralepünk, ügyesen elkerüljük a támadását, majd az alatt az idő alatt, amíg felkészül az újabb támadásra, közel lépünk, és lesújtunk. A következő másodpercben kezdődik az egész előlről. Különösen jól sikerült támadásainkat a program bonuszokkal jutalmazza - ha pl. hátulról csapunk le, vagy 100%-os támadást hajtunk végre, a sebzés megsokszorozódik.

Fegyverek terén elég gazdag a kínálat, ez persze annak is köszönhető, hogy a készítő valószínűleg nem izzadtak bele a modellezésbe és a textúrázásba :). Látványra tehát a legtöbb fegyver elég egyszerű, de szerencsére nem

múzeumba készültek, hanem harcra. Küldetésüknek eleget téve tökéletesen alkalmasak ölésre, de nem árt figyelembe venni, hogy majdnem minden fegyver rendelkezik egy „állapot” paraméterrel, ami használat közben egyre csökken, míg végül a fegyver tönkremegy, ha meg nem javítják addig (ismert koncepció, sajnos a fejlesztők az esetek túlnyomó többségében túlzásba viszik a dolgot. Ha anno egy fegyverkovács néhány óráig hasznavehető kardot gyártott volna, biztosan megkövezik. - Reiker). A fegyvereink szokás szerint idővel egyre jobbak lesznek; az első egy combcsont, de félórával később már rozsdás kardunk is lehet.

Érdekes jelenséget tapasztalhatunk, ha mondjuk irtó nagyot csapunk egy apró goblinra: a felső teste néha egyszerűen eltűnik... Olyan, mintha derékban kettévágtuk volna, de az egyik fele mindig hiányzik. Ami viszont pozitív benyomást keltett (bár csak egy apróság, és semmi köze az igaz harchoz), hogy amikor a kapirgáló tyúkok egyikét farkón csaptam, a többi fejvesztve menekülni kezdett előlem! Összességében az *Arx Fatalis* harcrendszere egyszerű, de nagyon élvezetes, megfelelően mozogva nem is túl nehéz (csak alaphelyzetben, mert azért vannak kemény összecsapások).

IGH

A játék egyik ékessége a varázslás. Nem gombnyomásra működnek a varázslatok, hanem kezünkkel mágikus rúnákat kell rajzolnunk a levegőbe, ezzel aktiválva a mágát. Maguk a varázslatok mondhatni „szokványosak”, szinten minden átlag magyar alkalmazta már a többségüket :). Egyszerű teleport mókától a legkülönbözőbb trükkökig, mindenfélét csinálhatunk. A mágiahasználat egyszerű, és

látványos. Különböző rúnákat ábrázoló köveket vehetünk magunkhoz, hogy aztán „Magic” módban az egérrel a levegőbe rajzoljuk őket (ez a látványos rész, színes, tűzijátékszerű csíkokat húzunk) (*A Black & White „inspirálta”* - Reiker). A rúnákat megfelelően kombinálva, összeállíthatjuk a varázslatokat.

Sajnos nem volt elég időm belemenni a komolyabb varázstudományokba, de sima, improvizatív próbálgatás közben is sikerült felfedeznem néhány varázslatot. A rúnák csak akkor működnek, ha a megfelelő kő már nálunk van, de néhány trükk rúna nélkül is elérhető.

A játék nagyon lassan indul be, már ami a történetet illeti, de nem kell egy nap, és az ember könnyen a rabjává válhat. A hangulata egyszerűen tökéletes. Mindig épp olyan, amilyennek lennie kell. A vizuális és hanghatások gyönyörű összjátéka hihetetlen légkört teremt, amittől nehéz elszakadni, úgyhogy néhány átkalandozott éjszaka garantált. Utoljára talán a *Gothic* története és egyedi világa tudott ennyire megragadni.

A föld alatti élethez hozzá kell szokni, el kell felejtetni a külvilágot. Aki egy idő után napra vágyik, csak gondoljon arra, hogy odakint teljes a sötétség, és pusztít a fagy. Ehhez képest a kellemes pincehőmérséklet és a tompa fátyalfény igazi áldás. Persze odalent is bőven vannak sötét, hátborzongató helyek, ahová jómagam nem is mertem belépni (hála egy-két varázslatnak nem is lett rá szükség :), de ha az ember megszokja a gusztustalan kis goblinok látványát, néha egészen otthon érezheti magát köztük.

Persze vannak fajok, akikről még beszélni sem szeretnek a föld alatti népek, pl. a vérszomjas ylside-ok, akik sportot űznek az emberek cafatokra szagztatásából. Az persze végig ott lóg a levegőben, hogy ebben a világban semmi nem történik véletlenül, minden borzalmas mészárlás felsőbb utasításra történik, és csak egy lépés a politikai harcok sakkjátláján.

Összességében az *Arx Fatalis* egy nagyon jó játék, elég sok hagyománnyal szakított annak érdekében, hogy egyedi lehessen, viszont eleget megőrzött ahhoz, hogy erős gyökerekkel kapaszkodjon az RPG stílus talajába. Mint már említettem, a *Gothic II* előtt feltétlenül ajánlatos beszerezni - és belemélyedni, mert ritkán adnak ki ilyen jól sikerült játékokat ebben a stílusban.

FREAK

értékelés:

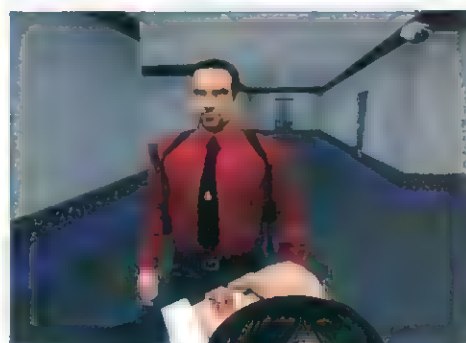
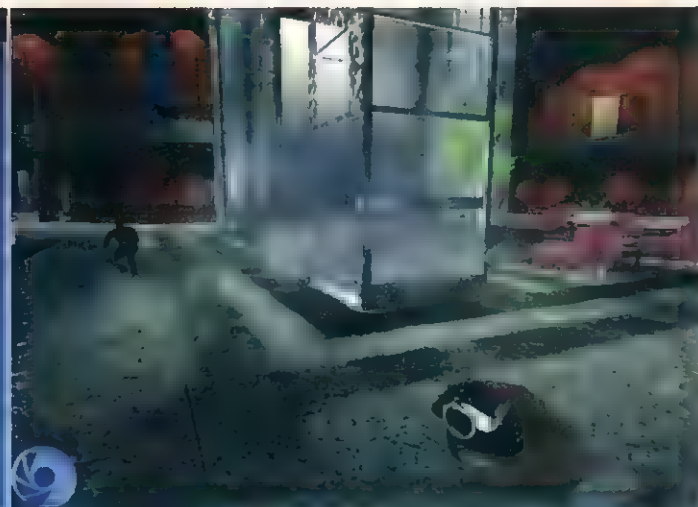
8/10



# JAMES BOND 007 NIGHTFIRE





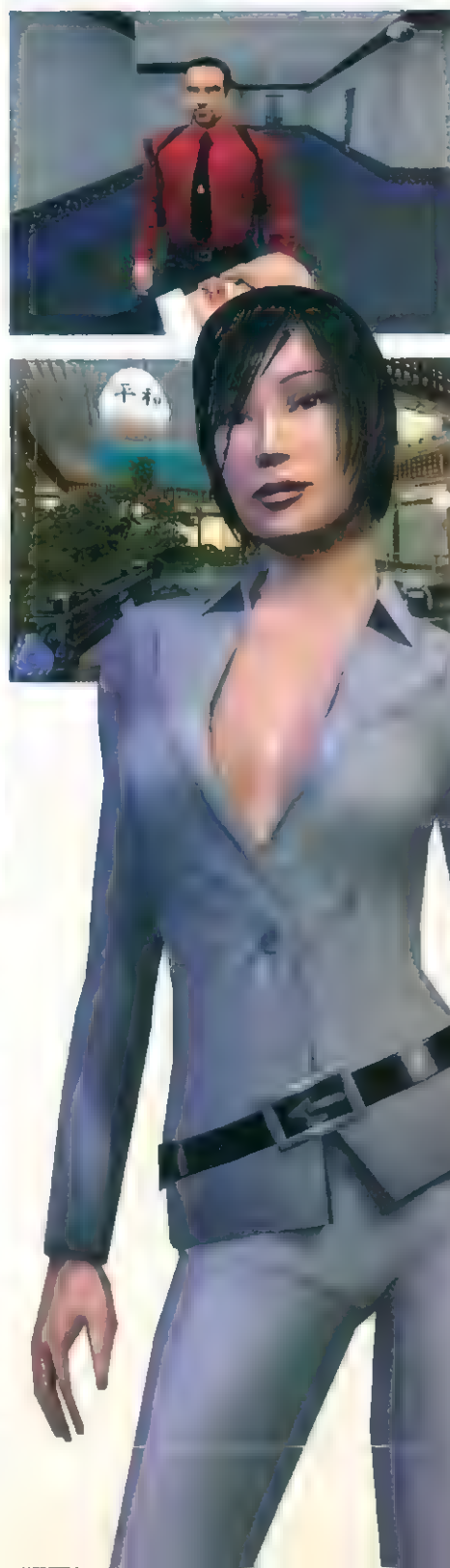


**A**nevem Bond. James Bond. Jajj, ha én ezt élőben előadhatnám egyszer, mondjuk egy Cote d'Azur kaszinó rulettasztala mellett, az éppen aktuális szőke / barna / vörös Bond-girl társaságában... Erre mondja azt a művelt orosz, hogy wishful thinking. Nem baj, addig is itt vannak nekem a videojátékok, azokban bármikor én lehetek James Bond. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy pécén az utóbbi években nagyon nem voltunk elkényeztetve 007 ügyileg, nekem például még egy Bondos játékba sem sikerült belefutnom, utoljára a Rare nagyszerű Goldeneye-át nyúztam hetekig – Nintendo 64-en. A Goldeneye nevé tessenék jól megjegyezni, ha másért nem, hát azért, mert egészen bizonyosan fogok még rá hivatkozni a továbbiakban, mint a kedvenc titkosügynökünk huncutságait példaértékű módon feldolgozó etalon FPS-re. Az Electronic Arts két éve egyszer már tett egy bátorítatlan kísérletet az éppen soros Bond film (*The World is Not Enough*) pécés inkarnációjának elkészítésére, de a *Quake III* motort használó játékot a fejlesztés közepén (máig ismeretlen okokból) leállították, és

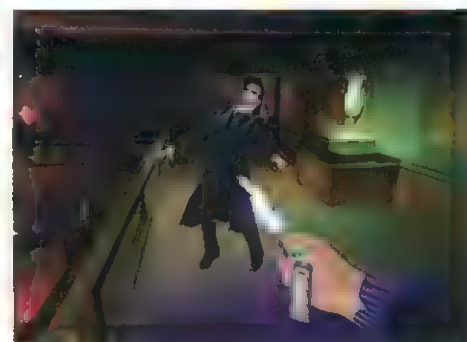
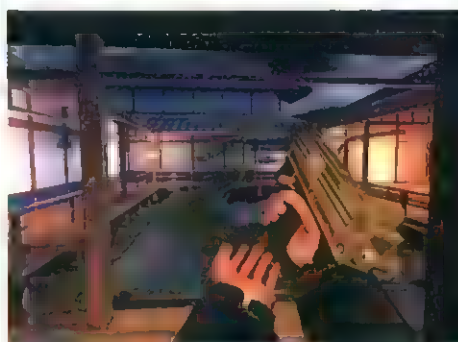
kizárólag PlayStationre jött ki az anyag (...meg Nintendo 64-re. – Reiker). Azóta fordult egy nagyot a világ, és a három rivális „következő generációs” konzol csatájának hála, a fejlesztő bácsik „Hogyan produkáljunk vastkos eladásokat?” című kézikönyvében egyre gyakoribb kifejezéssé vált a „multiplatform megjelenés”, mint követendő magatartás. Mai élveboncolásunk tárgya, az Electronic Arts kurrens FPS-e, a *James Bond 007: Nightfire* is enne a folyamatnak az eredménye – hogy ezt most jó vagy rossz dolog, az a cikk végére remélhetőleg mindenki számára kiderül.

#### Ofelsege titkos szolgálatában..

...vágunk neki ismét a világ megmentésének. Az aktuális rosszember neve Raphael Drake, aki foglalkozása szerint iparmágnás, egy Phoenix nevű cég tulajdonosa, és nukleáris robbanófejek leszerelésével, valamint atomszemét feldolgozásával foglalkozik. Drake bácsi élénk érdeklődést mutat az amerikai katonai űrprogram részletei iránt, egy korrupt üzletembertől (Alexander Mayhew) erre vonatkozó







1. Melyik a legújabb karakter a legutóbbi Bond-filmben?

- A. Christmas Jones, azaz Daniel Craig.
- B. Electra King, azaz Sophie Marceau.
- C. Reed, James Bond.

2. Melyik a kedvenc Q-azserkentő?

- A. A tankelhárító rakétát kényszerítő akaratok.
- B. Az aurót távirányító reaktívok.
- C. A elektromos fegyverek.

3. Melyik a leggyorsabb Bond-jármű?

- A. Az új Aston Martin Vanquish.
- B. A csúszkásított motorosok.
- C. A páncélozott bicikl.

4. Melyik a kedvenc szerezőjatek?

- A. A 007-es rejtély.
- B. A BlackJack.
- C. A Gázfűzők Okos.

5. Kedvenc ital?

- A. Vodka-Martini, Pezsgő, nem keverve.
- B. Dupla whisky.
- C. Málnaszörp, szőlőzselé.

6. Értékelő:

- A. A válaszokért 10 pont, a B. válaszokért 5 pont, a C. válaszokért 1 pont.

40-50 pont: A házának szépsége van rád, jelentkezz a titkosügynökségnek. Most!

51-60 pont: Kenőcs, csokoládé vagy, ha az 007.

Sheepen vásárolod meg a Nightfire-t, mindenképpen kapd meg barátai kábaveregetést.

61-70 pont: Kemény bajok vannak veled.

Menekedél a vesztés elől. Írj próbacikket, közzétess a helyed!

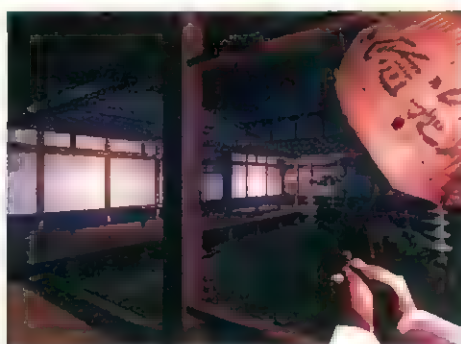
titkos információkat is vásárolna – ez már az MI6-nek (az angol titkosszolgálat, ugyebár) is sok, és Bondot küldik az ügy kivizsgálására. Első küldetésünk Drake ausztriai kastélyában játszódik, ahol emberünk éppen Mayhew urassággal készül üzenetet kötni. Akik figyelemmel követték a játék fejlődését, már itt megcsóválhatják a fejüket: vajon miért nem Párizsban kezdődik a játék, mint ahogy azt az előzetesben is láttuk? Azért, kérem alássan, mert ez a pécés verzió, nem pedig a PlayStation 2-re íródott (és Xboxra, valamint GameCube-ra is megjelenő) eredeti. A nekünk szánt játékot a Gearbox (*Opposing Force*, *Blue Shift*, *CS: Condition Zero*) fejlesztette, akik alaposan meghúzták a konzolos verzióban felvonultatott pályákat. Konzolon tizenkét küldetés közül válogathatnak a játékosok, nekünk sajnos csak kilenc jutott. Ebből hat darab megegyezik a Pléjstációs változattal, három pedig a Gearbox dobott össze, a kivagdalt részeket pótlándó. A fejlesztői oló áldozatául estek a játék azon elemei, ahol járműveket kell vezetnünk, vagy járművekben utazva kell lövöldöznünk. A hivatalos indoklás szerint azért, mert pécén nem oldható meg a fősztörpörson lövöldözés és az „autóversenyzés” technológiai házasítása. Badarság! Konzolon tán jobban megoldható? Túl az első hidegzuhanyon kissé keserű szájjal vágunk bele a történetbe, ami szépen sorban felvonultatja a sorozat negyven évének (a szériát útjára indító *Dr. No*-t 1962-ben mutatták be) összes kliséjét. harc a főgonosz ostoba jobbkeze ellen (aki természetesen többször is visszatér, hiába csapjuk látszólag halálra), formás néni elcsábítása (a játékban három hölgyeménnyel

is közelebbi kapcsolatba kerülhetünk – az egyik később meghal, a másik elárul, a harmadik pedig... – de ezt már inkább a fantáziátokra bízom :), és iszonyatos mennyiségű arctalan ellenfél lemészárlása. Tévedés ne essék: a klisék alkalmazását nem tartom rossz dolognak. A *Bond-széria* már évtizedek óta ezeket az alapelemeket kombinálja újra meg újra, bűn lenne bármit is kihagyni egy játékfeldolgozásból. A jó *Bond-történet*hez hozzátartoznak az egzotikus lokációk is: ezekből itt sem lesz hiány, akciózhatunk az Alpokban és Japánban, hatalmas felhőkarcolókat mászhatunk meg (és zuhanhatunk le róluk), a csendes-óceáni szigetvilágban is tehetünk egy rövid kirándulást, sőt a játék legvégén még a világűrbe is kijuthatunk – Ideális helyszín a végső leszámolóhoz. Az autentikus *Bond-hangulat*ra jelentősen ráerősítenek a zenék. A klasszikus főtéma mellett (amit a játékot készítő urak előszeretettel alkalmaznak minden nagyobb akció előtt és után) a filmek zenei világát idéző, és a helyzetnek abszolút megfelelő muzika szól a játék alatt. Külön dicséretet érdemel a főcím-dal, és úgy általában a főcím-szekvencia. Tökéletes, bondos, hangulatos. Az intro és a főmenü alatt hallható dalocskák egyébként szerény véleményem szerint százszor jobb, mint a *Die Another Day* Madonna-féle, a klasszikus főcím-dalokat porba alázó techno-vernyálók. (A popdívá rajongóitól a levélbombákat a szerkesztőség címére várjuk :).

Elni, és halni hagyni

A *Nightfire* vérbeli FPS, és mint ilyen, nem nélkülözheti a széles fegyverválasztékot sem. Itt sincs hiba, rengeteg





gyilkolóeszköz áll rendelkezésünkre az opponenseink jobblétre szenderítésére. A küldetések nagy részében alaptól a zakószobánkban lapul Bond jó öreg Walter PPK-ja (gyaníthatóan valami újabb verzió – a fegyver formája nem emlékeztet a klasszikus modellre), plusz pár villanó és frag gránátot is a nadrágzsebébe gyömöszöl a ravasz kém. A nagyobb tűzerejű eszközöket általában az ellenfelektől lehet elkobozni: kétféle géppisztoly (a játék nem közli a típust, majd a mi házi Kántorsztrájk-szakértőnk, kmm mester becommenteli, ha lesz hozzá érkezése – én nem vállalkozom a fegyverek beazonosítására), további két automata pisztoly (az egyik Desert Eagle akar lenni – ezt a *Soldier of Fortune*-ből megtanultam :), egy forgótáras gránátvető, egy négylövetű rakétavető, kétféle mesterlövész puská, egy kísérleti lézerefegyver, és végül, de nem utolsósorban mindenki kedvence, a minigun. A fegyverek többsége alternatív módon is használható: a PPK-ra hangtompítót csavarhatunk fel, a mesterlövészpuskák távcsövét használhatjuk (két fokozatú ráközelítéssel), a rakétavetőből kilőtt raketta felett pedig átvethetjük az irányítást – amolyan *Metal Gear Solid*-os, vagy *Unreal Tournament*-es módra. A valóságghűséggel sincs nagy gond, a fegyverek mindegyike akkurátusan van lemodellezve, jól néznek ki, és egy ilyen keményen henteslős lövöldé szűk kereteihez képest realisztikusan is viselkednek – a minigunt például lehetetlen pontosan célban tartani, annyira ugrál a kezünkben. Nincs *Bond* játék Q-ketyerék nélkül, az ősz mester most is alaposan felszerelte ügyünkünket a vicces kis eszközökkel. Az első blikkre tolnak kinéző...dödö... tollból kábító nyilakat lőhetünk ki; a Stunner szintén kábít, csak éppen elektromos kisüléssel; a Phoenix Ronin egy vicces aktatáska, ami a földre dobva a célt automatán követő rögzített gépágyúvá alakul át (ez inkább *Aliens*-feeling, mint *Bond*, de azért hasznos szer-

kezet); a Q-Worm hitelkártyának (Visa!) álcázott vírusos minidisc, mellyel az épületek biztonsági rendszereinek zavarhatunk be alaposan; a Decryptor kódfejtő, kitűnően használható az elektronikus úton zárt ajtók nyitására; Bond órája (Omega!) lézerrel nyitja a lakatokat és az ajtók pántjait; és végül a Grapple, ami egy mobiltelefonba rejtett, kilőhető huzal – ez a magas helyekre történő felhúzódársz szolgál. Minden küldetésben velünk van a napszemcsink (külön gomb is aktiválja), mellyel három üzemmódban használhatjuk a környezetünket: az infrával látunk a sötétben, a hőérzékelővel az élő (azaz lelövendő) emberek helyzetét mérhetjük be, a röntgen-üzemmódban pedig a falakon, sőt a ruhán és húson is átlátunk. Ez utóbbival nagyon kellemesen el lehet szórakozni. Egyrészt átlátunk vele az ajtókon, másrészt pedig alaposan szemügyre vehetjük vele a néniket. A perverz Q úgy alkotta meg a szemüveget, hogy a röntgen-módsz a férfiak csontvázát mutatja, a hölgyekről viszont csak a felső ruházatot hantja le, így megcsodálhatjuk a testükre csábosan feszülő fehérneműt – az első küldetés utolsó előtti szakaszában van egy báterem, ahol néniket kell

1983

Kiadó: Parker Brothers  
Formátum: Atari VCS / 2600 / Sears, Atari 5200, Adam / ColecoVision, SEGA SG-1000, Atari 400 / 800 / XE / XL, C64  
Tervbe volt véve, de soha nem jelent meg: IntelliVision

Kiadó: Parker Brothers  
Formátum: C64, ZX Spectrum  
Tervbe volt véve, de soha nem jelent meg: Atari VCS / 2600, Sears

1984

Kiadó: Parker Brothers  
Formátum: Commodore 64  
Adam / ColecoVision

1985

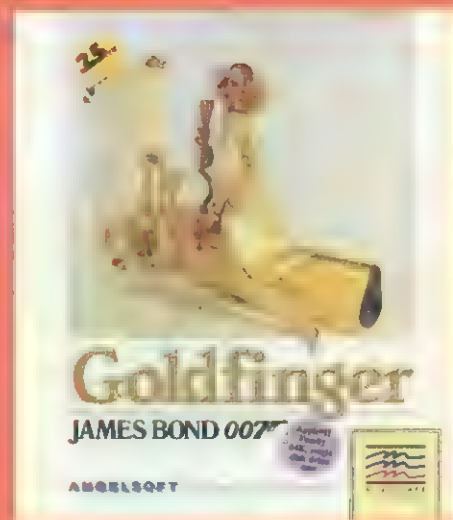
Kiadó: Mindscape  
Formátum: Apple II, Mac, PC

Kiadó: Domark  
Formátum: C64, Sinclair ZX Spectrum, Amstrad CPC, MSX, PC

Kiadó: Domark  
Formátum: C64, ZX Spectrum, Amstrad CPC, Atari ST, Amiga

1986

Kiadó: Mindscape  
Formátum: Apple II, Mac, PC



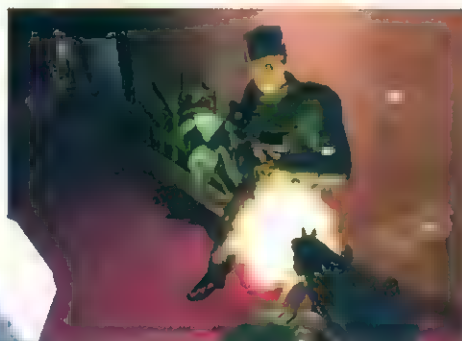
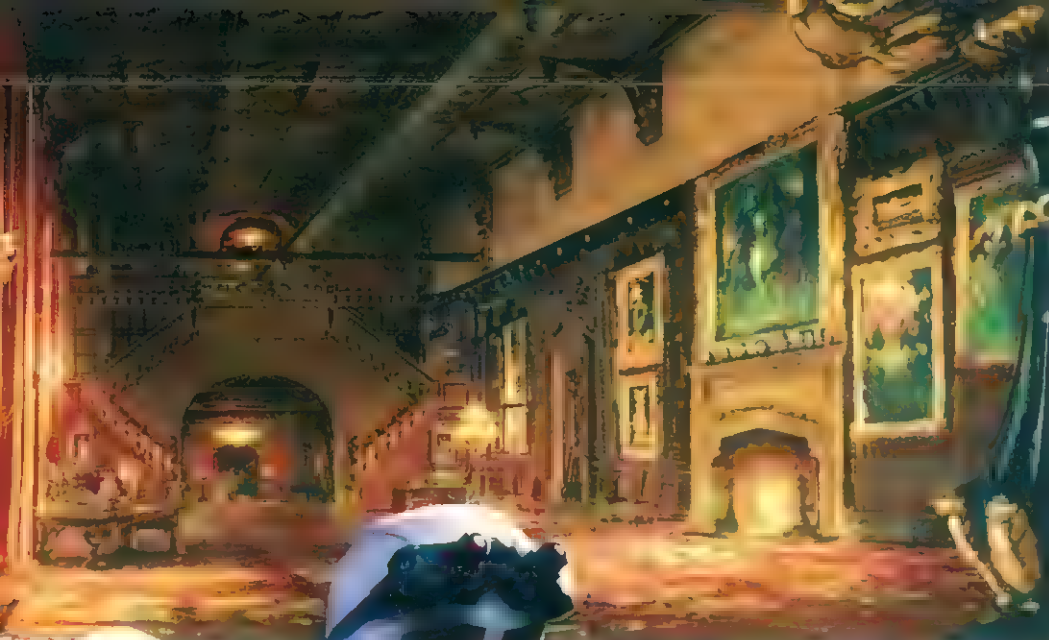
1987

Kiadó: Domark  
Formátum: Atari 400/ 800 / XE / XL, C64, ZX Spectrum, Amstrad CPC, BBC Model B, MSX,

1988

Kiadó: Domark  
Formátum: C64, ZX Spectrum, Amstrad CPC, Atari ST, Amiga





fényképezni (upsz, az öngyújtóból átalakítható mini-kamerát el is felejtettem felsorolni), itt mindenképpen nézzetek körül alaposan, a játék legélvezetesebb pillanatait élhették át :). Szép és jó, hogy ilyen sokféle szerentyével szerelnék fel minket, de az alkalmazásunk sajna roppant egyhangú – mindent alaposan a szánkba rágunk, csak meghatározott helyen vethetjük be őket, és külön ikon jelzi, hogy éppen melyiket. Kár, igazán bízhattak volna jobban is a játékosok intelligenciájában, és rájuk hagyhatták volna, hogy mikor, és mit akarnak használni. A fentiek alól kivételt képez a lézeres óra, ezt szinte minden sarkon használatba vehetjük: ahogy meglátunk egy lakatot, vagy egy zárt ládát, azonnal állunk neki hegeszteni, mert értékes cuccok (többnyire lőszer és páncél) jelennek bennük.

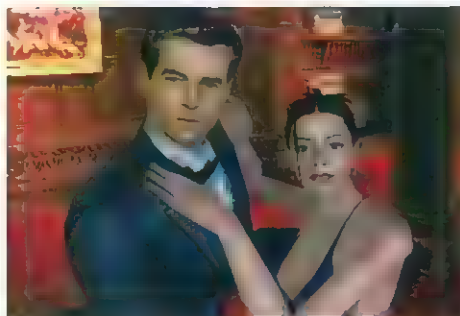
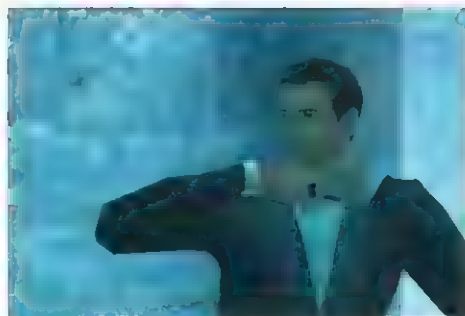
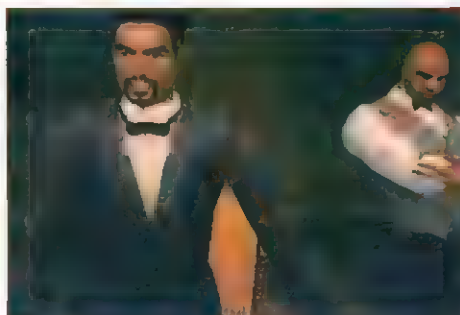
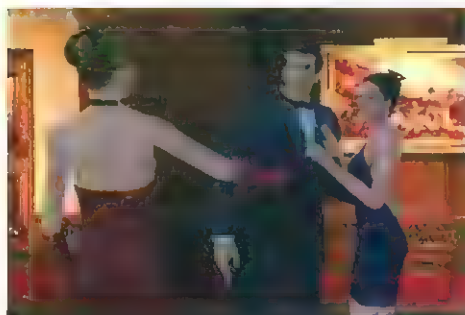
A *Nightfire* küldetesei két csoportba sorolhatók: vannak egyszer a lopakodós misziók, másodszer meg a lövöldözősek – ez utóbbiak vannak többségben, hála a Jóistennek. A két darab lopakodós pályát minden sarkon használták el a Gearboxos srácok, a buta AI (ezt még szidom majd később) miatt sokkal inkább a szerencsén múlik a küldetés sikere, mintsem a rejtőzködési / taktikázási képességeinken. Az örök néha teljesen lehetetlen helyekről (háttal állnak, könyörgöm!) is észrevesznek minket, néha meg ott táncikálunk előttünk, és még sem csinálnak semmit, csak várják a kábitó lövedéket a nyakukba. Az egyik lopakodós pályán (a Phoenix tokiói főhadiszállásán) ráadásul még öldökölni se öldökölhetünk – igazán értékelem a pacifista hozzáállást, de én egy hangtompító pisztollyal is olyan szépen be tudok oszoni bárhová, hogy azt még a Kemény Kígyó (egy génkészslet lennének, vagy mi :) ) is megingyelhethné - az ész nélküli rohángálás az örök elől nem túl macsó dolog.

A *Nightfire* tűzharcai rövidek, nem túl brutálisak, és általában mi kerülünk ki belőlük győztesként. Ez elsősorban nem annak tudható be, hogy olyan hatalmas nagy FPS-bajnokok vagyunk, hanem az AI hülye, de nagyon. A fejlesztő bácsik magáról tettek az egésze, szétszóralták az agyukat, az ellenfeleink láthatóan előre meghatározott módon reagálnak a közeledtünkre – általában beugranak egy random tereptárgy mögé, és onnan lövöldöznek kifele, amíg meg nem kapják a jól megérdemelt fejjelést. A legjobb az, amikor nem veszik észre, hogy Magasságos Kémségünk már régen bent van a szobában és éppen a bajtársakat nyírálja – akkor is hajlamosak békésen mosolyogni, ha éppen a mellettük áldogáló harcostárs agyát kentük fel a falra (ez persze képletesen értendő, a játékból száműzték a vért). A játék viccesebb pillanataiban ráadásul megbolondul, elég beereszteni egy sorozatot az ablakon, és a bent tartózkodók szépen halomra lövik egymást ijedtükben – ezt nevezem én előzékenységnek.

Igazi kihívást éppen ezért csak az utolsó két-három pálya jelent: az ellenfelek itt sem okosabbak, de már alpból minigunnnal rohagnak, azzal meg ugye a nagy szórás miatt nem nagyon kell célozni, és elég brutálisan sebez. A buta AI-t mentené a jó grafika, de esetünkben sajnos még ez sem klappol igazán. A Eurocom eredetileg konzolra fejlesztett motorját ügyesen portolták át a Gearboxnál, de a PS2-re optimalizált konzolista sajátosságok csak benne maradtak – a pályák kis darabokra vannak felosztva (a PS2 nem a hatalmas memóriájáról közsímt), és a textúrák nagysága és minősége is hagy némi kívánnivalót maga után. Sírní nincs okunk, a játék hozza az elvárható szintet vizuális téren, de semmi több – a konkurens *NOLF2* kategóriákkal szebb. Két dolog tetszett csak igazán: a csajok nagyon dögösen néznek ki (különösen a mélyen kivágott estélyi ruhákban), és Bond tényleg Bond – azaz Pierce Brosnan az arcát (de a hangját nem!) adta a játékhoz.

A *Nightfire* a fentebb felsorolt okok miatt még magasabb nehézségi beállítások mellett sem igazán izgasztó játék, egy átlagos pécés egérmágus két délután alatt végigszalad rajta. Elakadni nem nagyon lehet, a nehézséget megnövelhetjük azzal, hogy nem bocsátkozunk mindenhol közvetlen tűzharcba, hanem mesterkémhez méltóan, elegánsan próbáljuk elhalgatni az ellenfeleinket – a





játék egyébként ez a végelszámolásnál külön pontokkal díjazza. A multiplayerrel is megnövelhetjük a *Nightfire* élet-tartamát, de attól tartok, hogy nem ez a játék fogja letaszítani a CS-t a többjátékos híneg trónjáról. Deathmatch, Team Deathmatch, CTF és néhány pálya – ennyi. A *SOF-okat* kedvelők tehetnek egy próbát vele (ahhoz hasonlít a leginkább), de csodát senki se várjon tőle, én egy óra alatt beleuntam. Nem szolgál a játék javára, hogy nincs benne beépített szerver-kereső, a *Gamespy-on* kell kutakodnunk ellenfelek után – újabb rossz pont a többi mellé.

#### A Nightfire maradványai

...vagyunk, türelmetlenül várjuk a játékhoz kiadandó patchet. Patch kell, mert a *Nightfire* bugos, nem is kicsit. Ajánlott például sűrűn menteni, mert James bátyó hajlamos beleszorulni egyes tereptárgyakba, és ilyenkor bizony se ki, se be, jöhet a visszatöltés. A sűrű mentés sem teljesen biztonságos: az állás betöltésekor (különösen az autosave-nél) gyakorta eltűnnek a fegyverek, és ott állunk egy szál semmiben a vicargó kommandósokkal szemben. A lelőtt ellenfeleknek néha repülni támad kedvük, és betonfaon-fémajtón-vasrácscon átlebegve távoznak a mennyekbe – kétségtelenül vicces dolog, de nem hinném, hogy ez lett volna a fejlesztők eredeti szándéka. A célkereszt néha szintén szabadságra megy, aztán pár perc múlva visszatér – csupa olyan bug, amit a tesztelőknek észre kellett venniük, de a szoros határidő ugye...

Közeledik a lap alja, vonjuk hát le a végkövetkeztetéseket. A *Nightfire* nem rossz játék, csak kétségbeesítően közepes. Mondom ezt úgy, hogy volt szerencsém látni a konzolos verziót és az, fájdalom, de sokkal jobb játék a mi pécés inkarnációknál. Tovább megyek: ha grafikaiag nem is, de élvezhetőségében még az öregecske (öt éves) *Goldeneye* is a fejére lép. Az autós részek nagyon hiányoznak, kifejezetten idegesítő, mikor az egyik átvéző mozi motorzúgással ér véget, és tudod, hogy most valami jó kis autós-üldözös rész következne – de te mehetsz tovább lövöldözni. A sztori folyamatoságát is bontja kicsit a dolog, a Gearbox ugyan mindent megtett, hogy elvarrja a szálakat a játék kicsontozása után, de bizony több helyen is kilóg a lóláb. A *Nightfire*-nek vannak határozottan izgalmas pillanatai: a sífelvonóból folytatott harc a helikopter ellen, az atomrakéta-üzem elleni támadás (most lelöttem jól a gonosz Drake bácsi valódi terveit), vagy a menekülés a zuhanó liftből – de mindez sajna kevés ahhoz, hogy a játékot egy gyors végjátás után ne tegyük vissza a polcra, és ne porosodjon ott az idők végezetéig. Sovány hat pont az ott lent, nagyon sovány, kizárólag azért kapja, mert marha nagy szívem van, és momentán ez az egyetlen lehetőség arra, hogy Bonddá váljunk egy fertályórára a pécénk segítségével.

értékelés:

6/10

1989

1989

Kiadó: Domark

Formátum: C64, ZX Spectrum, Amstrad CPC, Atari ST, Amiga, PC



1990

1990

Kiadó: Domark

Formátum: ZX Spectrum

1991

Kiadó: Domark

Formátum: ZX Spectrum

1992

1992

Kiadó: Interplay

Formátum: Atari ST, Amiga, PC

1992

Kiadó: THQ

Formátum: NES, SNES

1993

Kiadó: Domark

Formátum: SEGA MegaDrive / Genesis, Game Gear, Master System

1997

1997

Kiadó: Nintendo / Saffire

Formátum: GameBoy

1997

Kiadó: Nintendo / Rare

Formátum: Nintendo 64

Tervbe volt véve, de soha nem jelent meg: Nintendo VirtualBoy

1999

1999

Kiadó: Electronic Arts

Formátum: PlayStation

1999

1999

Kiadó: Electronic Arts

Formátum: PlayStation

Tervbe volt véve, de soha nem jelent meg: Nintendo 64

2000

2000

Kiadó: Electronic Arts

Formátum: PlayStation, Nintendo 64

Tervbe volt véve, de soha nem jelent meg: PC, PlayStation 2, GameBoy Color

2001

2001

Kiadó: Electronic Arts

Formátum: PlayStation 2, GC, Xbox



# COSSACKS BACK TO WAR

©BILAS® GSC Game World  
Kiadó: CDV Software Entertainment  
Csejlet: Ukrajna  
Minimum: P 200, 32MB RAM, 1MB VRAM  
Optimum: PII 233, 64MB RAM, 4MB VRAM  
Platform: PC  
Honlap: [www.cossacks.com](http://www.cossacks.com)



Az aranyló napfényben fürdő búzamezőt békésen ringatta a szél, a mélykék égen méltóságtelejesen úsztak a hófehér bárányszemek, a mezőn szinte csak a kaszák surrogása hallatszott, ahogy a parasztok vágták rendre a búzát. A távolból hallották, ahogy óránként kongat egyet a templom óriási harangja, a közeli kovácsműhelyből pedig csupán a szorgos mester ütemes kalapálása, és a fűjtatók szuszogása szűrődött ki, mely azt jelezte nekik, hogy egyelőre béke van. Ám amilyen békés volt eddig a világ, éppoly baljós csend üte meg hirtelen a vidéket. Először nem is tudták, hogy mi változott meg - aztán rájöttek. Elhallgattak a madarak, és a hangjukat az egyre erősödő fémcsörömpölés és a lovak nyerítése váltotta fel, a keleti égbolt pedig kezdett elsötétedni a felszálló porfelhőtől. Meglátták őket. A távolban, a délibáb remegésében már kivehető volt, hogy mi az, ami közeledik, mindent elsőprőn és megállíthatatlanul. Ezer és ezer katona masírozott feléjük, hosszú, tömött sorokban. A gránátosok összetéveszthetetlen rikító vörös ruhája, a muskétások hivalkodó kék-fehér kabátja, a lovasság, ahogy peckesen ülnek a gyönyörű lovaikon... és a napfény, ahogy megcsillant a szuronyokon és a lándzsák hegyén, szinte megbénította a mezőn dolgozókat. A katonák méltóságtelejes vonulása azonban hirtelen megváltozott. A sorok felbomlottak és a hömpölygő színes forgatag egy új formát kezdett felvenni. A hosszú menetoszlopból széles arcvonalba fejlődtek, és ekkor látszott csak igazán, milyen sokan is vannak. Mikor megszűnt a mozgás, és kezdett elülni a porfelhő, baljós csend üte meg a vidéket. Hirtelen, mint az ézengés horkant fel a távolból egy erőteljes hang, és szinte ugyanebben a pillanatban a templom tornya hatalmas robajlással leomlott. Úgy látszik, ez volt a jel, mert ezután szünni nem akaró sorozatban dörentek fel az ézengésszerű hangok, a falut pedig sűrű füst kezdte elborítani...

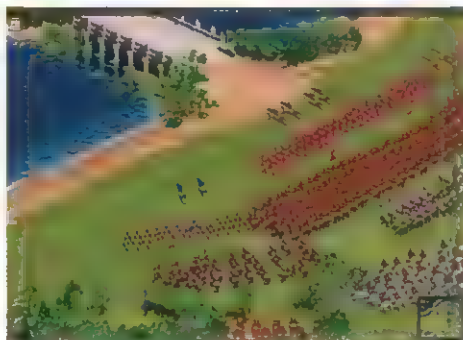
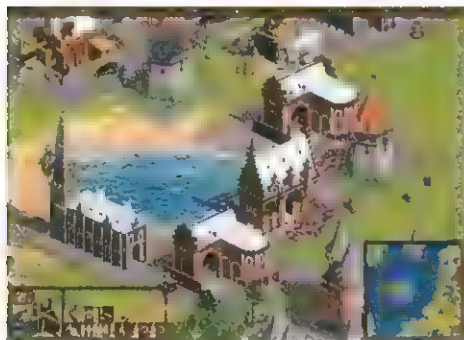
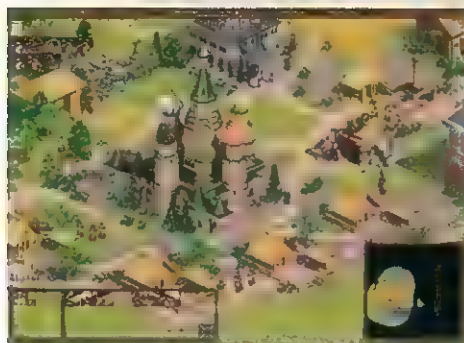
Az elmúlt év tavaszán a semmiből bukkant elő egy fiatal ukrán fejlesztőcsapat műhelyéből a „Cossacks” néven befutott, azóta is töretlen népszerűségnek örvendő történelmi stratégiai játék. Időközben készült már hozzá egy kiegészítő, de a GSC csapat úgy látszik, nem hagyja az új és még újabb ötleteit pusztán elgondolás szinten, hanem fel is vésik azokat arra a bizonyos „Arany korongra”. Ennek köszönhetően üdvözölhetjük most a „Back To War” nevű kiegészítő lemezt, amihez már sokak megelégedésére nem szükséges az alapjáték birtoklása, mivel önálló játékként is futtatható. Hogy minek köszönhető ez a nagy népszerűség? Ezt kifejezni szinte lehetetlen egyetlen mondatban, és cikkirői műveltomban ilyenkor vagyok igazán bajban - mikor egy tulajdonképpen „kiegészítő” csomagról írok kritikát, nem tudhatom, hogy aki ezen sorokat olvassa, netán éppen az alapjáték rajongó-táborához tartozik, vagy még csak nem is hallott róla, hiszen tudjátok: egy újszülöttnek minden vicc új. Nos, hogy a kecske is jóllakjon, és a káposzta is megmaradjon: megpróbálom lényegre törően felidézni magát az alapjátékot...

## Egy kis visszatekintés

A Cossacks tehát stílusát tekintve egy valós idejű stratégiai játék, amiben a műfaj szabályainak megfelelően gyűjtögetni és építgetni kell, és saját magunk gyártjuk, fejlesztjük a csapatainkat. A gyűjtögetéshez, építéshez a parasztok sietnek a segítségünkre, a különböző egységeket a megfelelő épületben lehet legyártani, a fejlődéshez pedig alaposan kidolgozott technológiai fa adja az alapot. Az idő múlásával és a felhalmozott anyagi javak függvényében van lehetőség a különféle, sokszor egymástól nagyon is függő tudományok kifejlesztésére, és ezek függvényében válnak az egységeink egyre erősebbé és nagyobb tudásúvá. Mindezt a fejlesztőcsapat

valós történelmi korba, pontosabban a XVI.-XVIII. század Európában zajló történelmi eseményei közé helyezte olyan pontossággal, amennyire csak a történelemtények és a korabeli krónikák által nyújtott útmutatások alapján lehetséges volt (\*Szelid mosoly\* - Reiker). Hogy ne csupán egy újabb AoE klón legyen a játékból, a srácok mindegyikére rátettek pár lapáttal, és bedobtak néhány olyan újítást, ami valóban egyedivé teszi a művet a sok hasonló játék között. Ez pedig nem más, mint a korhűség tökéletesítése. Az szinte természetes, hogy az épületek és az egységek pontosan úgy néznek ki, ahogy az adott korban, ám ezt kiegészítették azzal, hogy a stratégia és a harcmodor is a kornak megfelelő. Fontos szerephez jutnak hát a parancsnokok, akik a különféle alakzatokba és formációkba vezénylik az irányításuk alatt lévő csapat(ka)t, és a nemzetre jellemző zenészek, akik lelkesítő harci indulókkal, vagy éppen pergő dobszóval a harci morált emelik nem kis mértékben. Jól megfigyelhető mindez egy ütközetben, ahol egy parancsnok által vezényelt dragonos század akár áthatolhatatlan sorfalat képes vonni a rendezetlen hordákban rárohanó ellenséges gyalogság, vagy akár még a lovasság előtt is. Minden egységnek megvan a maga speciális tulajdonsága, ami révén célszerű őket valóban arra használni, amire akkoriban valóban bevették őket egy ütközet parancsnoka. Csak hogy néhány példát említsék: a névadó kozák könnyűlovasság - ami olcsó, kevés nyersanyagba kerül, és így nagy tömegben, gyorsan legyártható, - legjobban a parasztok ellen, vagy az ellenséges tűzérség elfoglalására, esetleg az ellenség oldalba, vagy hátba támadására használható, éppen gyorsaságuk miatt. Egy muskétás, vagy egy dragonos század a nehézlövasság rohamát tudja eredményesen visszaverni (persze megtámogatva a tűzérség zárótűzzel), míg a mozsárgyűk a látóhatáron kívülről képesek percek alatt romhalmazzá lőni bármilyen épületet. Mint azt említettem, az őrizetlenül hagyott tűzérség, a gazdasági épületek és a parasztok elfoglalhatók, megbénítva ezzel az ellenség gazdaságát, illetve önmaga ellen fordítva saját ágyúit. A változatosság és a megunhatatlanság érdekében egyszerű küldetéseket, kampányokat és véletlen küldetéseket választhatunk a játék elején, illetve többjátékos módban - helyi hálózaton, vagy a Világhálón, - „Deathmatch” vagy történelmi ütközetek közül választhatunk. Az egyszerű küldetések többnyire történelmi csatákat dolgoznak fel Európa háborúiból, vagy egy élesebb helyzet elé állítanak minket: kevés nyersanyag, népes az ellenség tábor. A katonák egy-egy nép történelmének valamely epizódját dolgozzák fel: angolok kalandjai az Újvilágban, ukrán nemzeti ébredés, stb. Ezekben sokszor adódik olyan, hogy nincs lehetőségünk termelni és építeni, csak a meglévő egységekkel tudunk operálni, akik nincsenek is sokan - így állítva a játékot elég nehéz helyzetbe. A véletlen küldetéseknél és a multiplayer kizárólag a harc kedvéért vívott ütközetekben pedig kedvünk szerint állíthatjuk be az induló feltételeket, és a játék körülményeit. A játék grafikája egyszerűen gyönyörű, és ezt az apró részletekben lehet igazán felfedezni. A játéktér kidolgozottsága nem hagy semmi kíváncsiságot maga után, ráadásul a kialakított terepviszonyok valóban befolyásolják az egységeink mozgását, a tűzérség pedig egy magaslatról messzebbre tud ellőni. A legszebb azonban a tengeri egységek kidolgozottsága. Nem elég, hogy a hajóknak még a kötélzete is látszik: a hullámozó tengeren látszik a hajók árnyéka, a mozgásuk pedig teljesen valósághű, ami leg-





jobban az evezős gályák mozgásán látszik, mivel minden evezőhúzáskor egy kicsit felgyorsulnak. A lövések és a robbanások effektusai is szemet gyönyörködtetnek. Egy dragonyos század, vagy éppen egy ágyús naszád sortűze-kor a fegyverekből kicsap a torkolatúzz, becsapódáskor pedig szinte szétfröccsennek a célról leforgácsolódott darabok, és mikor felrobban egy épület, nem csupán egy üres kráter marad a helyén, hanem egy ideig egy üszkös romhalmaz, vagy éppen leomlott és kiegétt falak - a ten-gerben pedig látszik az elsüllyedt hajóroncs. A látványt jól kiegészítik az eseményeket követő hangok, melyekről nyugodtan állíthatom, hogy tökéletesekkel még nem találkoztam. Különleges helyzetemből adódóan hallot-tam már valódi ágyúk sortűzét, és kijelenthetem, hogy a játékban színte tökéletesen úgy szólnak a lövegek, mint az igaziak, és egy vágató lovas század dűbörgése is szinte megszólalásig visszaadja azt, ahogy a valóságban hallatszik. Mindezekon túl minden eseménynek és épü-letnek sajátos hangja van. A templomtornyából időnként harangszó hallatszik, a kovácsműhelyből a mester kalapálása; egy skót csapatot figyelve például hallani a dudák sírását, a barakkokból pedig mindig a nemzetre és a korra jellemző zene szűrődik ki. Minden eseményt valamilyen hanghatás követ, amiből egy rutinos játékos rögtön tudja, hogy mire kell odafigyelnie, anélkül, hogy a képernyő bal alsó szélén elolvasná a - sajnos elég rövid ideig felbukkanó, - figyelmeztető üzenetet. Röviden így tudnám összefoglalni az alapjátékot, és az eddig leírtak szinte egy az egyben érvényesek a kiegészítőre is, csak a fiúk beépítettek néhány újítást, és a már lejátszott kampányok helyett adtak most nekünk száz egyénileg játszható küldetést meg egy pályaszerkesztőt, míg elké-szül a *Cossacks II*.

#### Kicsit mas, kicsit jobb

Kezdjük talán az újdonságokkal, mindjárt az oktató küldetésekben. Az alapjátékban lépésről lépésre magya-rázta a program - többnyire csak szövegesen, - hogy mit és hogyan kell csinálni, leírta minden egységnek a főbb tulajdonságait, bemutatta a képességüket, elmagyarázta, melyik épület mi célt szolgál. A kiegé-sztőben nem csak részletesebben magyaráz, hanem kis feladatokkal be is mutatja mindazt, amit meg akar tanítani. Ha azt csináltad, amit kért a program, akkor azt egy felbukkanó ablakban nyugtázza, majd adja a további instrukciókat. Ez a rész - legalábbis számomra, - sokkal gördülékenyebb és egyértelműbb lett. Amit

sajnos erősen hiányolok az új oktató módban, az a stratégia és a csapatok használatának bemutatása - ezt javasolom az első részben megtanulni. A játékban megtalálható épületek és egységek semmit nem változtak, az egyszemélyes küldetések száma viszont - mint azt említettem, - szára emelkedett. Egy ilyen küldetést kiválasztva beállítható a nehézségi fokozat, majd részletes magyarázat olvasható az éppen zajló eseményekről, melyekbe hamarosan beleszóponunk. A „Random Map” menüpont alatt a lényegesen nem változtattak, viszont megjelent két új dolog. Az első, hogy a térkép méret akár a négyszeresére is növelhető - amihez már kevés a minimális konfiguráció; legalább 256 MB RAM és erősebb processzor kell, - a második pedig az, hogy megjelent egy „Additional Options” nevű menüpont, ahol még tovább lehet az induló szituációt variálni. Például az indulási opciókhoz külön meghatá-rozható, hogy legyen-e kezdettől hadsereg, az mekkora legyen; tornyaink legyenek, esetleg hatalmas paraszt sereg, netán ágyúk, vagy éppen XVIII. századi barakk. Ezek közül csupán egy választható. Beállítható továbbá, hogy legyen-e a játékban kémballon, hány perc legyen a békeidő, a XVIII. század elérhető legyen-e akár azonnal is, vagy sem; saját oldalra állíthatók e az ellenség ágyúi, a parasztok, valamint az automatikus mentés hány percenként történjen. Kibővült a választható nemzetek száma is, mivel megjelentek a bajorok, a dánok, svájc és a magyarok. A multiplayer részt kibővítették a „VIZOR” rendszerrel, aminek a lényege, hogy egy szerverre ka-pszolódva módunkban áll megfigyelőként részt venni az ütközetekben, ami tapasztalatszerzésre és tanulásra remek dolog, hiszen nem kis tudás kell vagy nyolcezer katonát mozgatni egy gigantikus méretű csataterén. A többjátékos módban a „Deathmatch” rész változatlan maradt, a történelmi ütközetek közül kiesett a 7 éves háború, kiegészült viszont két újabbal, a második Huga-notta háború és az Angol polgárháború 2-2 csatájával. Kijavították azt a hibát is, hogy egy csapatnak parancsot adva a klikkelés helyén eddig nem volt visszajelzés. Van azonban, ami továbbra sem változott. Itt is csak 256 színben pompázik minden, az automatikus mentés kizárólag a véletlenszerű pályákon állítható - a „Pause” felirat pedig továbbra is ott díszel a képernyő közepén, ha megállítjuk a játékot, hogy kiadjuk az egységeinknek a parancsokat, amire garantálom, hogy szükség is van, mégpedig elég sűrűn :). A küldetések ugyanis: nehezek. Még könnyű fokozatban is képes a számítógép oly mér-

Mag a kozák szó orosz eredetű, és egy harcos törzs neve volt. A jelentése eredetileg az orosz nyelvben kőborlót, martalócot jelentett, de „a szabad ember” értelemben is használták. Az idők folyamán etnikai fogalomná nőtte ki magát, a szorosabb értelemben vett mai Ukrajna - régen a Zaporozsiai királyság - területén élő harcos népcsoportok viselték ezt a nevet.

A kozák név legkorábbi előfordulása a történelemben 948-ra tehető. Ekkor a Dnyeper deltája körül laktak és halászással, hajózással foglalkoztak. Szabad, független nép volt, és náluk a közösség minden tagja egyenlő jogokat élvezett: mind a földbirtok, mind a nyáj közös volt. Csak mikor először mentek háborúba, választották maguknak vezért, akinek diktatóri hatalmat adtak. Ő volt Ataman Kocsevoj, kőről később a parancsnokok kapták a nálunk is ismert „atamán” nevet. A kozákok gyakorlatilag évezádokon keresztül harcoltak a lengyel királyi csapatok ellen, mígnem 1847-ben Chmielnickij több győzelmet aratott a lengyel csapatok fölött, és kékényszerített János Kázmér királytól egy szerződést, melyben a kozákok visszakapták jogukat és szabadsá-gukat. Mivel a lengyelek ezt a szerződést rövid időn belül megszegték, Chmielnickij 1653-ban az orosz cárhoz, Alexej Mihajlovicshez fordult, és Moszkvában szövetsé-get kötött vele, miszerint Ukrajna, vagyis a kozák nép Oroszországhoz csatlakozott. Így veszítette el Ukrajna függetlenségét, és vált a Cári Birodalom részévé.

A kozák vendégszerető, bátor és vállalkozó, kalandos, szellemű nép. Vallásuk az ortodox, kik a cárban egyházat és világi uralkodójukat tisztelik, a cár helytartói az atamánok és a pópák. Az egykori martalócokból hatalmas földművelő nép vált, amely már csak a katonai szervezetében emlékeztet a régi kozákságra. A kozák nép kitűnő lovas és egy részük állandóan be van osztva az orosz sereg lovasságába. A falvak kötelesek évenként meghatározott számú lovasságot kiállítani, kiket az állam fizet és lát el, de fegyverzetüket és a lovakat maguknak kell besze-rezniük. Fegyverzetük a lándzsá, a puská, és a sajátzerű löveg-gombos börtör, ami hasonlít ahhoz, amit a régi krónikák a hunok és az avarok fegyvereinek írtak le. A kozák csapatok tisztel a saját népük főnemességéből kerülnek ki...”, szólnak a krónikák a kozák népről.

tékben megizzasztani, hogy időnként olyan érzésem volt, erősen csal a drágám.

#### Csak nehogy raunjatok

Ha valakinek nem lenne elég a beépített 100 pálya, akkor neki találtak ki a beépített pályaszerkesztőt. Ebben, mint ahogy az elvárható, az összes pálya átszerkeszthető, vagy akár teljesen újakat is készíthetünk. A pályaszerkesztő használatához mellékeltek egy alapos kézikönyvet; bár aki saját pálya generálására adja a fejét, annak nem hiszem, hogy szüksége lenne rá, mert annyira egyértelmű és egyszerű a kezelése. Egyre azonban vigyázni kell. A pályaszerkesztő ad egy alapösszeget, és a pályára előre elhelyezett épületek és egységek árát (fa, kő, arany) kapás-ból le is vonja belőle. Az elhelyezett egységek ráadásul a pálya építése, csinosítása alatt fogyasztják a kajakészle-tet. Az így módosított, illetve készített pálya akár azonnal ki is próbálható még a szerkesztőben, de természetesen a játékból is meghívható. Röviden ennyi az újdonság a kiegészítőben, és ezek után kíváncsi leszek, mi mindent tesznek még ehhez hozzá a következő részben, ami a Napóleoni háborúkról fog szólni. Több tízezer rajongó várja tárt karokkal, s velük együtt kíváncsian várom én is, hiszen ritka gyöngyszem az RTS-ek között az olyan, ami ilyen mértékben képes a szürkeállományt megmozgatni, és közben ilyen csodálatos látványban és hanghatások-ban lehet részünk.

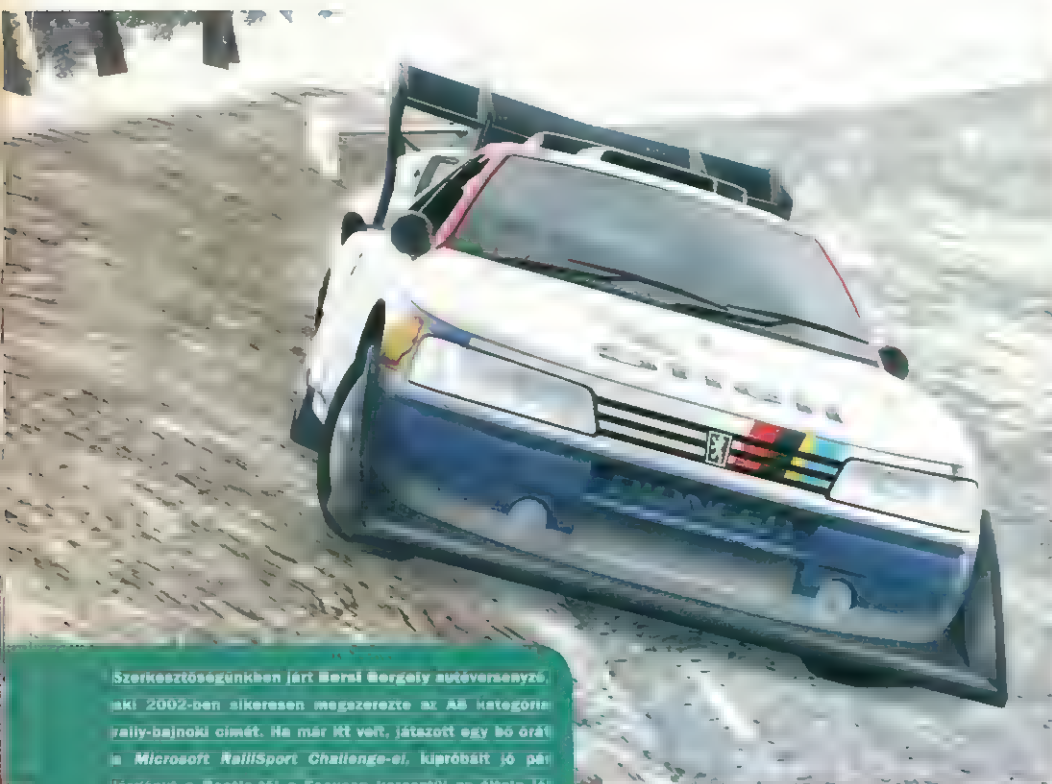
Clami

értékelés:

8/10



# RALLISPORT CHALLENGE



töltöm az időt. Az intro szép és innovatív, mindaddig, amíg az autók el nem kezdenek mozogni: gyanúsán szögletes a mozgásuk és a hangjuk sem valami biztató. Na lépünk beljebb: a szokásos konzolos ide-oda menüpontok a teljesen megszokottak; lehangoló, hogy a grafika állítási lehetősége erősen korlátozott. Miután belőttünk mindent, mehet a játék. A bejelentkező képernyőről rögtön a sűrűjébe is csobbanhatunk az élvezeteknek, de persze mi szépen beljebb megyünk, ha nem is rögtön a kamer funkciót választjuk, legalábbis egy teljes versenyt futunk. Na ezt nem lehet. Azaz lehet, csak a karrieren belül. Az egy futam címszó alatt ugyanis egy gyorsasági szakaszt tehetünk meg mindössze. Alaphelyzetben három helyszín különböző pályái állnak rendelkezésre, név szerint Pacific, Safan és Mediterran. Ebből az első egy sáros-murvás normál táj, a második – ki hinné – svatagos, a harmadik pedig amolyan Korzika Rally féle aszfaltos csiki-csuki. Ha kiválasztottuk a pályát (először nem lehet akármelyiket, de erről majd később) és a járgányt, megvártuk a töltikét, egy újabb gyors-menüben hangolhatjuk az autót. Ja igen: a töltés állapota a várakozás alatt nincs az orunkra kötve. Biztos úgy gondolják: ez van haver, vársz amíg vársz és kész. Az autoállításra visszatérve kezdett elborulni a tekintetem, amikor megláttam, hogy micsoda finomhangolási lehetőségeim vannak. Például futómű: puha közepes, kemény. Szóval nem erőltették meg magukat a srácok. Jó, persze a Rally Mastersben is csak három fokozat volt, mégis elég volt... A starthoz készülődve

Szerkesztőségünkben járt Borsi Gergely autóversenyző, aki 2002-ben sikeresen megszerezte az A3 kategória rally-bajnoki címét. Ha már itt volt, játszott egy bő órát a Microsoft RallySport Challenge-el, kipróbált jó pár járgányt a Beetle-től a Focuson keresztül az általa jól ismert Mitsubishi Evo 6-orig: csapzott murván, aszfalten és jégen is. Természetesen nagyon kíváncsiak voltunk a véleményére, hiszen nem sok autóversenyző tapasztalhatja meg milyen ugyanolyan autóval menni egy szelont a pályakon és próbálgatni azt egy játékban. (Mért ne tapasztalhatná? Jobb esélyekkel indul, mint aki nem autóversenyző... :) – Reiker). „A látvány, az autók kidolgozottsága nagyon szép, azt hiszem a legszebb, amit láttam.” A vezethetőségről már nem volt olyan jó véleményem, bár a legelső jegyversenyen is alaposan lehagyta az ellenfeleket. Láthatóan élvezte, hogy eddig nem próbált autókkal is szagolgatni, továbbá azt, hogy nem kell vigyazni rájuk, hiszen nem sokat sérülnek. „Legész jót bírák a strapát” – mondta mesélve. „A kormányzás furcsa, egy métert sem megy egyenesen az autó, az ellenkormányzás hatása elűzött. Ha hosszú váltást rúnk be, az ötödik-hatodik túl hosszú, negyedik sebesség után nagyot ejt a fordulatszám, egy húzóabb kanyarban felváltáskor eltűnik a nyomvonal.” Az aszfaltpályák verselvezetése, a felület tapadása levezette tetőzetét (valószínű közelíthet az igazához), de főleg a mediterrán pályák látványvilága és hangulata ragadta meg. Borsi szerette volna kipróbálni a játékban található erősebb autókat is, de rövid időtartama miatt erre már nem maradt idő. Talán majd jövő héten...



Roll On: Borsi Gergő

Egy olyan autós játékkal jelent meg a Microsoft, amelyben a különféle rally kategóriákat összegyűrva találja eléünk. Van sima rally, rally-cross, jégverseny és hegyi verseny, ez utóbbiból a tőlünk távolabbi divatos murvás változat. Épp csak a név nem stimmel: i betűvel írták a rally-t.

A fejlesztő cég a DICE, azaz a Digital Illusions nem szokott arcade játékokkal lelobozni minket, elég csak a szűk körben kultikussá lett Rally Masters-re gondolni (Vagy a flipperekre?! – Reiker). Akkor, amikor az a játék megjelent nem sok hiányzott az átütő sikerhez: néhány bug felszámolása és egy jó kiadó. Most itt az új felállítás: az új DICE rally-játékot a Microsoft forgalmazza, persze ez nagyban köthető ahhoz, hogy először Xbox-ra jelent meg a gáma. Megjelenéskor ki is próbáltam, de egy-két órányi játék arra sem volt elég, hogy rendesen megszokjam a gamepad használatát. Most megjött a PC-s változat (3 CD!), nosza, nézzük mire is lett elég a svédek igyekezete.

Még mielőtt valaki lehurrogna: én billentyűzettel játszom amióta az eszemet tudom. Azt vallom, hogy egy jó játékot (de akár rosszat is) meg lehet írni úgy, hogy az billentyűzetről is élvezetesen játszható legyen. Példának ott van megannyi program a kezdetektől napjainkig, a Screamer 2-től a CMR2-ig. Tehát ezt az oldalát is le lehet tetszteni, sőt le is kell. Nem mintha nem tudnék kormányval játszani, a csuklómra lévő órát is egy kormányos szimulátor-össze-csapáson nyertem (az időmérő nem műanyag és nem digitális). Na ennyit az önfényezésről.

Jókora installal kezdődik - 3 CD, mint már említettem, telepokolja a vinyómat a zenével. Leke rajta, úgyis lehal-kítom, még a végén valaki bejön a dolgozószobámba és a zenebonát hallva azt hiszi, valami arcade butasággal





Újabb meglepetés vár: társaságot kaptunk! Négyen futunk neki egyszerre a távnak, ami egy hagyományos gyorsasági szakaszon bizony szokatlan dolog. Nem maradt hátra más, mint elindulni.

Elsőzör is a hangok. Botrányos, hogy nem bírja a progi a hangokkal lekövetni a motor felpörgését. Olyan össze-vissza sáptózik igyekezetében, mintha egy szintetizátoron különböző gombokat nyomogatnék: semmi összefüggés, nem folyamatosan vékonyul el a hangja a motornak. Ez főleg a start előtt feltűnő, menet közben elviselhető szintre kúszik vissza - nyenyergés, és közben némi zörgéssel, váltócsattogással, kipufogó-durrogással próbál a játék levenni a lábamról.

Az irányítás rejt néhány furcsaságot. Az életből merített tapasztalataim azt mutatják, hogy egy erős négykerék-hajtású autó, főleg ha önzáró differenciálművekkel van ellátva (közneven sperdifí), laza talajon néha igen nehezen akar befordulni a kanyarba. Ha az ember nem lengette be a járgányt a kanyar előtt, akkor komótosan követi a kormánymozdulatot és némi kormánycibálás és gázrugdosás hatására hajlandó kitenni a fenekét. Ez nagyjából így van ebben a programban is, csak épp esetenként alaposan eltúlozva. Néhány pálya bizonyos kanyarjaiban - de ott mindig, - szinte egyenesen megy a járgány tovább. Lehet koppig fordítva a kormány, játszhatunk a gázzal, de még a fékkel is, nem hajlandó befordulni, egészen addig, amíg kábé húszra le nem lassultunk. Bosszankodtam miatta nagyon, de gondoltam, jó, hát én sem tudhatom ez a Subaru épp' hogy fordulna el a valóságban, ilyen talajon nem vezettem... A turpisság akkor derült ki, mikor nyertem egy Renault 5 Turbo bonuszautót. Na most, ez egy középmotoros, hátsókerék-hajtású törpördög, amely hogy-hogy nem, épp ugyanúgy tolt az elejét, mint a többi. Álljon meg a hegymenet, ennek a kocsinak elől se sperdifí, de még kihajtás sincs! Ez az autó deklarálta

másképp viselkedik, azaz másképp kéne viselkednie, de itt egy kaptafa... A fizika tehát bugos, semmi kétség :).

Nagyjából minden itt van, ami szem-szájnak ingere. A hagyományos rally autókkal indul a paletta, van szívómotoros F2-es Citroen, turbós A8 kategóriájú Ford, aztán egy rakat WRC, egy kakukktojással: a Subaru Impreza bizony csak szériamodell (azaz N-es). Ha megnyerünk egy pár versenyt a karrier-módban, egyre tovább bővül a választék, az autók nagy része pedig szerencsére már azelőtt megszemlélhető, mielőtt hozzájutunk. Így mindig marad motiváció, hogy ehhez vagy ahhoz a verdához hozzájussunk. Néha persze az ölnkbe pottyann egy bonusz kocsi, így jártam a fent említett kicsi Renault-val is. Az alapon megkaptott autók után csoportokban érdemelhetjük ki a rally-cross, a hill-climb, a régi B csoportos és végül a legerősebb szörnyetegeket például Nobuhiro „Monster” Tajima majd' ezer lóerős Suzuki versenyautóját, amellyel a Pikes Peak nevű hegyversenyen is indult.

Mivel az autók felépítésben, technológiában nagyon különböznek, azt gondolhatnánk, hogy a játékbeli vezethetőségben is alaposan eltérnek majd egymástól. Gondolhatnánk, de tévednénk. Azonkívül, hogy a háromszáz lóerős „alap” autókhoz képest a nyolc-kilencszáz pacis változatok csak a tempóban hoznak javulást, az irányíthatóság ugyanolyan az összes kocsinál. Persze a legerősebbekkel már csak nagyon óvatosan érdemes menni, leginkább egy rakéta terelgetéséhez hasonlít; vagy gázt adsz, vagy kanyarodsz. Itt mutatkozik meg egy újabb furcsasága és hiánya a programnak: amikor a navigátor mondja az itinert, csak a kanyar erősségét és a pálya egyéb adatait mondja be, de arról hallgat, hogy milyen távolság van a kanyarig. Így viszont csak abból indulhatunk ki, hogy „ha most bementa, akkor... ööö... most fékezek”, tehát érzésre megy, ami a precíz autózást lehetetlenné teszi, hiszen az erősebb kocsikkal nyilván



máshol kell fékezni. Ha jó eredményt akarunk elérni, akkor alaposan be kell gyakorolni a pályát, mondhatni jobb, ha egy az egyben megtanuljuk. Az egészben csak az a legszomorúbb, hogy a rally lényege az lenne, hogy max. háromszor láttuk a pályát, aztán egy nagyon részletes itiner alapján végigrohanunk rajta, tehát pont a sport értelmét sikerült elhagyni. Ez így már nem rally, inkább csak ralli, ahogy a címben is írják, ugyebár.

Talán ez a legerősebb része a játéknak, talán túlságosan erős is. Madarak reppennek fel (mindig ugyanott és ugyanakkor) a dzsindzsásba kirepülve derékig erő gazban kereshetjük az elvesztett nyuszitójást, már csak az útra berohangáló nézők hiányoznak. Az út szélére kitett reklámtáblákat elsodorhatjuk, tehát még tájat rendezni is lehet. Cserébe olyan kemény gépigénye van a játéknak, hogy az már szerintem túlzás. Főleg, ha figyelembe vesszük a grafika beállítási lehetőségét, vagyis inkább annak hiányát: a beállítási rendszer primitív, a finomhangolásnak még a gondolatától is távol jár. És akkor jönnek a hiányosságok: a törésmodell úgy ahogy van elavult, az ablak ugyan kitörik, és a lámpák is lecsófnak egy-egy keményebb testi érintkezés után, de semmi „elhagyom a lökhárítót” vagy „hova lett a motorháztető”. Ennél még a Colin 2 is többet tudott (nem beszélve arról, hogy ott a naviga bementja hány méter van a következő kanyarig). Az autó sérülése kimerül abban, hogy itt-ott behorpad...

A navigátor kezében nemhogy nincsen itiner, ami alapján mondja az utat, de láthatóan ő is legszívesebben a kormányt markolná: a sofőr és a naviga test-modellje ugyanaz, épp csak a volán hiányzik az utóbbi előrenyújtott kezéből, így viszont a transzba esve a nagy semmit fogdossa.

A DICE-től igazából egy jobb programot vártam, a Rally Masters óta nem sok fejlődést tapasztalhatunk. A látvány szép, de a játszhatóság néha erősen megkérdőjelezhető. Néhány dologban pedig a lemaradás több, mint kínos - a hangok, a törésmodell már nem csúcscsintű, az irányítás anomáliájáról nem is beszélve. A szép autópark a régi rally-ikonokkal szinte tökéletesen teljes, és a pályák is változatosak, de ez ma már kevés. Cukormázba csomagolva, ha nem is keserű ez a pirula, a szavatossága lejárt, semmi kétség: itt-ott dohos az íze a terméknek.

Putz Patrik

értékelés:

4/10



# EMERGENCY 2

## THE ULTIMATE FIGHT FOR LIFE

Sixteen Tons Entertainment  
 Kiadó: Take Two Interactive  
 Eredet: Németország  
 Minimum: Pentium 600, 128MB RAM, 16MB VRAM  
 Optimum: Nincs adat  
 Platform: PC  
 Lap: www.emergency2.com



Ültem a kényelmes forgó fotelban, és néztem a vezérlőpultot a sok lámpát, meg LEDet, melyek most sötétben néztek vissza rám, mintha nem is működnének. A többiek épp most mentek ki, hogy igyanak egy kávét. Már megint egy unalmas este, gondoltam, és akkor belehasított a csendbe az egyik telefon csöngése. Az automatikus magnó azonnal elindult, és én szinte abban a pillanatban lecsaptam a vijjogó telefonra, nehogy egy pillanatot is késlekedjek. „Halló... halló...” jöjjenek azonnal... kapitális baleset történt az autópályán... a sűrű ködben felborult egy tartálykocsi, és egy csomó autó egymásba rohant... mindenhol köd, füst, és a sebesültek jajgatása... hallatszott a telefonkagylóból, és a kihangsított hangszóróiból. Mint a méhkas, mikor egy idegen tárgy kerül belé, úgy élénkült meg szinte egy pillanat alatt az irányítószoba. A srácok már tudják a dolgukat. Mindenki nyúlt a megfelelő telefon után, és már adták is ki az utasításokat a megfelelő mentőegységeknek...

Bizony eltelt már négy év, mióta először találkoztunk, a „Vészhelyzet” első részével. Akkor, mintegy merőben újszerű ötletként jelent meg a játékpiacon, és bár volt némi visszhangja, átütő sikert nem tudott magának elkönyvelni. Most az újabb verzióval nem titkolt szándéka a kiadónak, hogy az akkor elmaradt siker eljőjön végre. Az eltelt évek alatt sokat dolgoztak a programmal - kibővítették, alaposan átszabták, de hogy sikeres lesz-e, azt megjósolni nem tudom - bár van némi sejtésem, főleg miután néhányszor csaknem benyomtam egyet a monitoromnak. Hogy mi az, ami más lett benne? Nos először is a legfontosabb részt, a vezérlő központot teljesen átszabták. Anno az első részben egy régi tűzoltósági épülethez hasonló hódályban hesszeltek a mentősök, a tűzoltók, a rendőrök, és az autóműtő vezetője. Mostanra - igaz, még építkezés folyik a területén, - egy komoly, több hektáros bekerített területet vett birtokba a csapat, és minden csoport külön modern épületet kapott. Az első részben tulajdonképpen nem is volt vezérlőszoba, csupán a monitor alján és a szélén volt egy-egy sáv, ami a csoportok irányítására szolgált, most pedig egy korszerű vezérlőszobába költözött

a diszpécser szolgálat, ahol monitorokon lehet figyelemmel kísérni az eseményeket, és egyetlen kattintással bármelyik csoportot, illetve helyszínt elérhetjük. Az első részben a kivonult egységeknek a képernyő széléin megjelenő szövegre kattintva adhattunk utasítást, most pedig a megfelelő járműre, vagy a személyzet valamelyik tagjára kattintva felbukkanó menüből választhatjuk ki, hogy mit csináljanak. A grafikai megjelenítés is teljesen megváltozott, hiszen minden felülnézeti 3D-ben látható, van napsütés, köd, eső, éjszakai sötétség, a személyzet, a járművek, a környezet sokkal aprólékosabban és részletesebben kidolgozott, sőt még zoomolható is a képernyő, ami nagyban hozzájárul a könnyebb kezeléshez, sőt némelyik épületbe még be is lehet menni. A második részben 25 szituációt kell megoldani, amelyekben a valóságban is előforduló, vagy olyan szituációkon kell úrrá lenni, ami bár még nem történt meg, de bármikor bekövetkezhet („You're an accident waiting to happen, You're a piece of glass left there on the beach.”, U2: „Who's Gonna Ride Your Wild Horses” - Reiker). Van itt egyszerű autóbaleset, bankrablás, tömegszerencsétlenség ködben az autópályán, felrobbant olajvezeték, égő olajfinomító, terroristatámadás az elnöki korvoj ellen, vonatszerencsétlenség, súlyos környezetszennyezés egy atomerőműből, árvíz, gázrobbanás, lezuhant repülő, egyszóval a paletta meglehetősen széles. Mindezen helyzetek megoldásához kapunk több mint 20 különböző tűzoltó egységet, tíz különféle mentőegységet helikopterrel és mentőkutyás csapattal, több mint tíz különféle rendőri különítményt pszichológussal, páncélozott járművekkel, mesterlövészekkel. A speciális alakulatok a napjaikban létező összes különleges berendezést használhatják, úgyhogy a feladatok megoldásához részletekről csupán a gyorsaságot és a szervezőkészséget kell hozzátenni - erőben és eszközben nem lesz hiány. Mindezek ellenére mégis azt kell mondanom, hogy a várva várt siker valószínűleg most sem fog eljönni. Hiába a látványos grafika, hiába a sokféle eszköz és jármű, az irányítás mégis nehézkes, és egyes feladatoknál szinte idegesítő, hogy mindenkinek minden lépését külön meg

kell szabni - még a rendőrök sem lőnek vissza, hiába lőnek rájuk, - és az eligazítás alatt kapott információ, sőt még a tipp sem segít igazán abban, hogy elsőre megoldható legyen bármelyik szituáció. Ráadásul mindehhez még az is hozzájön, hogy az átvetető animációk indeo formátumúak, ami jelen változatában olyan iszonyatos erőforrás igényes, hogy még a legkomolyabb gépeket is képes térdre kényszeríteni, és valami hiba is csúszott a sorok közé, mert 3-4 újbóli lejátszás után teliszemetelik a memóriát, amitől a program iszonyúan elkezd szaggatni, úgyhogy a küldetések néhány elbukása után javasolom, inkább indítsátok újra a gépet. Egy másik fontos tanács! Mielőtt elkezdtek egy új feladatot, mentsetek egyet, mert menet közben nincs automatikus mentés, és egy programfagyás után - sajnos elég sűrűn előfordul, - lehet előlőli kezdeni az egészet, az első feladattól. Végül is az ötlet most sem rossz, a megoldandó helyzetek érdekesek, a megjelenítés egész jó, az irányító központ már majdnem a helyén van, csakhogy a valósághoz mindennek semmi köze, hiszen egyszerre képtelenség vagy 15 embert, és 3-4 különböző feladatra szakosodott csapatot irányítani, márpedig itt arra lenne szükség, szinte minden küldetésben.

értékelés:

5/10







576



*night*





# Fast Fire







• Fejlesztő: Mirage  
 • Kiadó: Cenega Publishing  
 • Eredet: Lengyelország  
 • Minimum: PII 433, 128MB RAM, 8MB VRAM  
 • Optimum: PII 433, 256MB RAM, 8MB VRAM  
 • Platform: PC  
 • Honlap: [www.anotherwar.com](http://www.anotherwar.com)

# ANOTHER WAR



Egy másik háború. Valami *Diablo*-szerű egérgyilkolás, szólt az intellem. A fejlesztő természetesen agyondicsérte gyermekét, enyhe szülői túlzással, ahogy az ilyenkor elvárható. A Mirage szerint ugyanis fantasztikus történetvezetésű, csodálatos grafikájú és játékméletű produktum ez, amely a második világ-háborúban játszódik, és minden eddigit felülmúl. Mert egyedi. Mert poénos. Mert taktikás és ügyességet igénylő, egyszerre. Na hiszen! Az intellem igazat szólt: bár a program szerepjátéknak lett kikéltve, ez csupán egy hack & slash, nem több. És még annyi sem.

Mint említettem, a második világméretű összecsordulás egyik füstös, francia kiskocsmáját kihasználva meséli el emlékeit a kém, aki megjárta az ellenséges vonalakat, de vesztére nyakon csípték, és kénytelen volt a börtönök is megjárni pedig sokrétű, de egy volt: szabadulni erről az átok helyről (*Rákérdeztem, ez egy körmondat. Állítólag értelmes :-). – Reiker*). Egy teherkocsin érkezett a városka fogadójaiba, ahol titkos találkozója volt egy másik ügynökkel, ám előbb megpróbálta felszedni a pincérkissasszonyt (mindhiába), és tárgyalt a tulajdonos Renével (halló?!). A sajtóhiányról, hogy ejnye, milyen jó pénzeket fizetne pár kilócskáért. Na, ezután lépett oda ahhoz a bizonyos asztalhoz, amelynél az ellenállás prominens személye tartózkodott, valamért rendkívül fokozott stresszhelyzetben. A beszélgetés közben befutottak a németek is, kivételesen nem egy esti borozás céljából. Emberünk a cellájában tért magához, ahol megkezdte a krumpli módszeres pucolását, mert mivel

enni azért csak kell valamit... A nemzetközi sajtóhelyzet fokozódik. Miután ugyanis beletanultam az irányításba, rengeteg sok sajtot találtam a kazamatákban, más szavakkal: kiderült, miért hiánycikk eme tejtermék. De ne kalandozzak el, az irányításról volt szó, no meg persze arról, milyen nagy erőfeszítésbe kerül az átlagfelhasználónak beletanulnia, hogy a jobb gombbal interaktoihát, míg a balal megfigyelhet. Továbbá, az sem teljesen mindegy, milyen állapotban teszi mindezt, nyugodtan, vagy éppen fegyverrel a kezében. És ehhez jön még az apróság, mint hogy futás érdekében jó lenne shift-et nyomni. A különböző cselekedetek sem egyszerűek, az alkotógárda vélhetően szömenést kapott ezek alkotásakor, mert teszem azt, egy krumpli-pucoláshoz nem kellett volna drámai hosszúságú monológokat írogatni. És mégis. Azt már meg sem említem, hogy a támadás sem egyértelmű metódus, a legközelebbi ellenfél megtámadását egy hathatós Enter-csapással érhetjük el. És mégsem, mert a rutin néha beragad, és emberünk elkezd forgolódni, miközben a késes fritz méretre nyisálja őt. Apropó, vigyázzatok, mert a késes ellenfél sokkal veszélyesebb, mint a puskás / pisztolyos. Érdekes felfogás. Különösen akkor, ha az ember a játéktérből alig lát valamit, ergo: nem tudja távolról leszedni karabélyával, s mire újratölt, már túl közel van a célpont. És akkor meghaltam, meséli a kocsmá összesereglett népének. Csuda jó volt, mert csak az utolsó mentésemről kellett újraindulnom, stb...

Kifejezetten hanyag munkának tartom az *Another War*-t, már az első pár lépésnél ismétlődő tereptárgyakat látunk, a börtönpincék tele vannak boroshordókkal meg sajtos ládákkal, krumpliszakkokkal. A kezelőfelület is ronda, valamint akkora helyet foglal el, hogy a játéktér játszhatatlanul kicsire szűkül. A tárgylista, térkép és állapotunk információs táblái megfelelőek, használhatóak, ugyanakkor unalomig megszokottak. A grafika a már említett nemtörődöm pályafelépítésen túl sötét és kidolgozatlan, és hát egyszerűen nem szép, pixeles, hobbiprogramozók jobbat hoznak össze ennél. Még az átvezető animációkra sem tudok jót mondani, mert amellet, hogy unalmasak és túlnótl egyszerűek, kifejezetten csúnyák is. A zenéről, hanghatásokról pedig jobb szót sem ejteni, pontosabban, már az első pillanatban kikapcsolni, annyira igénytelen. Mint a játék többi része. Tulajdonképpen lehetne ebből a témából sokkal többet is kihozni, ami most szemmel láthatóan nem sikerült. Számomra túl soknak tűnik a harc ahhoz, hogy szerepjátéknak tekintsem, és túl soknak a párbeszéd-tömeg, hogy pergő akciónak. A megvalósítás, nos az, komoly csorbákat szenvedett. És a büszke szülők már a hivatalos oldalon lelkenedeznek, a gölya megindult újabb csemetéjükkel, a folytatással, amihez minden eddigi tapasztalatukat és tehetségüket felhasználják majd. Jaj.

dracoo-[intolerant]

értékelés:

4/10



# EUROPA 1400

## THE GUILD

Fejlesztő: 4HEAD Studios  
 Kiadó: JoWood Productions  
 Eredet: Németország  
 Minimális: PU 400, 64MB RAM, 16MB VRAM  
 Optimum: nincs adat  
 Platform: PC  
 Honlap: [www.the-guild.com](http://www.the-guild.com)

### NOSZTALGIA

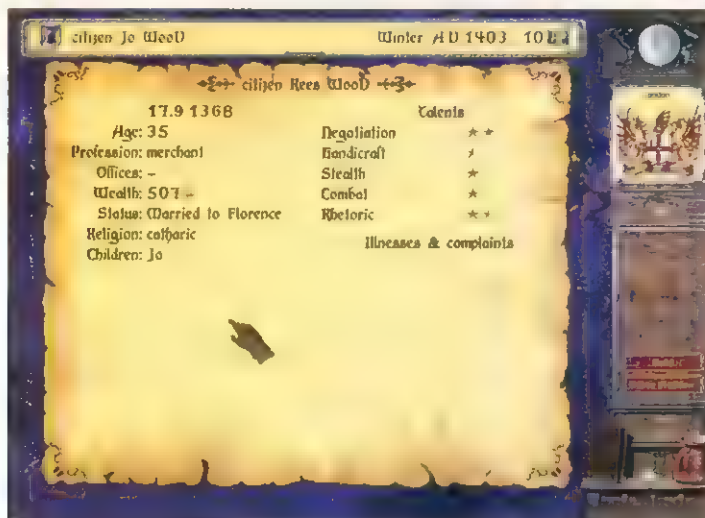
Európa, XX. század, a vasfüggöny leहुll. Hősünk az osztrák határt cserkészi be, életében először módja nyílik Nyugatra (!) utazni. Megszámlálhatatlan kíváncsi ember, megszámlálhatatlan család valutakeret miatt magukkal cipelt nagymamával, megszámlálhatatlan autó tetejére erősített hűtőláda a visszatérő sávban. Hősünk két ereklyével távozik Bécsből – egy tűzpiros QuickShot II Turbo botkormánnyal (aminek mikrokapcsolót iskolatársa két hét után már le is amortizálja egy Daley Thompson's Decathlon Days szesszió keretében), és egy magazinnal. ASM – Aktueller Software und Videospiele Markt. Megszámlálhatatlan az is, ahányszor végiglapozta. Minden oldal, minden játék az agyába vésődött. Köztük a *Die Fugger*, a Bomico 1988-as csodája. Gazdasági szimuláció a XVI. században - C64. Beszerezte. Imádtá. Sok víz lefolyt azóta azon a folyón, ami az akkori Nyugat és a mi személyes Keletünk fővárosát is átszeli. Germán felebarátaink imádták – és a mai napig imádják – a zsáner (lásd még *Kaiser*, *Agricola*, *Hanse*,...), a Bomico pedig – az egykori alapító Adi Boiko irányítása alatt, Immáron Sunflowers címkével - folytatta a játékokat. *Die Fugger II* – XVII. század, PC, 1996. Egy évre rá a Bomico-t felzabálta az Infogrames, a fuggerek birodalmát masszírozgató Lars Martensen és Toby Severin pedig nekiálltak megtervezni a folytatást. Négy év fejlesztés után a francia befolyást egyre nehezebben viselő srácok végül átmenekültek a játékkal a bécsi JoWood-hoz – a *Die Gilde* (ez az *Europa 1400* eredeti címe) hazatért. A rá következő tavasszal ott meg is jelent - Felvilágosodás, Reformáció.

### MEDVE

Európa, XV. század, a középkor közepe. Totális háború helyett totális harácsolás. A *Gilde* lényege lényegében ugyanis ennyi: megszédni magunk jól. Az eszköztár azonban, ami ehhez rendelkezésünkre áll, megkülönbözteti, kiemel a *Céhet* a hanyag XXI. század gazdasági / mágnás-játékai közül. A *Céh* ugyanis: végtelenül változatos. Szüleinknek búcsút intve (akiknek foglalkozását a karak-tergenerálás nemes folyamata szigorúan beszámítja az öröklött képességeink körüli kockavetésnél – tessék, szerepjáték elem), hamuba sült pogácsánkat szorongatva indulunk neki a korabeli kontinens öt világvárosa valamelyikének – London, Párizs, Milánó, Madrid, Bécs; ezek hívatottak jelképezni tulajdonképpen a nehézségi fokozatokat (Bécs az utolsó pillanatban váltotta fel az eredetileg tervezett Berlint), - hogy ott szerencsénk kovácsai legyünk. A főhősalkotás folyamatát az egészen pontosan tucatnyi foglalkozás közül választás zárja (kovács, kőműves, prédikátor, kocsmáros, tolvaj, ésatöbbi; sok jelentősége nincs – villámgyorsan átképezhetjük majd magunk a játék során – ismét RPG beütés, „multiclassing”, ugye); ezek után még csemegézhetünk a játék előre definiált célkitűzései között (nem kötelező – olyan ez, mint a *Civilization* meghatározott végcéljai: a többi nácio annihilációja, a Centauri rendszer elérése elsőként, stb.). A prospektus tehát hasonló. A tényleges játék során a kezdő 12 mellett számos új és gyökeresen más foglalkozás válik majd elsajátíthatóvá (bankár, útonálló, nemzetközi kereskedő,...) és a gazdaság meg hízás mellett fogunk cselet szőni meg gáncsot vetni, na és persze csajozni, hogy mesés méreteket öltő vagyonunkat legyen kinek elharácsolnia – pontosabban megörökölnie, hiszen a *Gilde* tovább és tovább játszható, generációról generációra. Dinasztia-menedzser tehát. Nna, IKLIKKI – mondaná Zoli, s kész vagyunk. Jöhet a fejés a játékból.







## HASAS

A türelmetlenség nem erény, s erről az *Europa 1400* gyors úton képes meggyőzni. A fátlyat fellibbenve megrökönyödve tapasztalhatjuk, hogy a játék áttekinthetősége a kézikönyv mellőzésével vagy az oktató mód ignorálásával gyakorlatilag gordiuszi csomóként csapódik az arcunkba – kellőképp fel kell tehát készülnünk, mielőtt közeli kapcsolatot kezdeményoznánk. A szerkesztőség számára a magyar forgalmazó által kiutalt teszt példány sajnálatos módon nélkülözte a nyomtatott kézikönyvet (kaptunk ellenben bonusz CD-t is, mely bonusz CD a maga kis képernyővédőjével és tapétájával sikerrel pályázhat minden idők leghasználatosabb bonusz CD-je címre :) és a tutoriállal is meggyűlt a bajunk, de a megszerzett tudanyagot applikálva rögtön világossá vált: a navigáció aránylag jól kitalált és az egérrel hiányérzet nélkül elvégezhető (A bal egérgombbal tudunk a menük / helységek mélyére hatolni, egy jobb klikk azonban minden körülmények között a városi nézetre dob vissza, tartózkodjunk bárhol.), annak ellenére, hogy a termékek előállításának és magának a kereskedelemnek alapvető mechanizmusán kívül a különféle foglalkozások megkívánta játékmenet abszolút módon különbözik. Mint az hamarosan kiderül, EZ a *Guild* igazi vonzereje :).

## JATEK

Illusztrálni kizárólag kitöltendő sablonszerűen lehet. Hely, foglalkozás: Párizs, prédikátor (easy, ajánlott). Otthon,

munkahely: megkapjuk a paplakot, meg a templomunkat. Termelés, szállítás beállítás: Papírgyártás, székérendítés a piac felé. Nyersanyag, munkaerő: két féle fa beszerzése a piacról, íródeák felvétele. Ha a papír elkészült, jöhet a kódexmásolás, verseskötetek sorozatgyártása. Értékesítés: cuccokat székérre, irány a piac. Ez gyakorlatilag egy kör (egy nap, a játékban egy év) magva – ezen kívül RENGETEG dolgot művelhetünk (és kell művelnünk). A kör anyagi és szociális helyzetünk elemzésével zárul, ill. kiosztásra kerül a játékban vitális szerepet játszó AP (akciópont) mennyiség is – ezek felhasználásával tudunk a kereskedelmi tevékenységünkön kívüli cselekvéseket végezni – továbbtanulni, rágalmozást / gúnyiratot letépni a piactéren, papunk esetében misézni. AP adagunkat a foglalkozás 6. szintre való fejlesztésével, építkezéssel és bursuj tárgyak beszerzésével növelhetjük („Respect is everything”). Nem meglepő – központi szerepet kapott a karrier és a házasság is – A városháza testületébe bejutni könnyű – a számlálót megmászni már annál nehezebb. Sznobizmus, intrikák, összeesküvések – akárcsak napjainkban. A célcó arra mindenképp jó, hogy ezáltal nagyobb és nagyobb beleszólásunk lesz a törvényhozásba, nagyobb befolyásunk a város életére. A céh fejeként még az árakat is mi diktáljuk. Papként játszva valamelyik idióta szinte azonnal kinyomott egy „A könyv az örökös találmánya” rendeletet, megtorpedózándó a családi biznissz – kellő inspiráció arra, hogy felgyűjtsek a vityillóját. Bár békésen, gyóntatásból, másékból is el lehet vegetálni, a játék fájlján

valóságghú – az erőszak, a cselszövés kifizetődő :(((. Tessek csak: lehet a soron következő prédikációnk témája az alánk vágó képviselő paktuma a sátánnal.

## BÜSZSZANTU

Is. A nyolc játékosra kihegyezett multi LAN-on frenetikus móka – internethez azonban minimum DSL kapcsolat kéne. Kezdve onnan, hogy számos helyen bent rekedt az eredeti német szöveg, át azon, hogy az általunk tesztelt, v1.00 verziószámú programnak még az oktató módját sem lehetett befejezni (a gyűri használatának prezentálásánál a játék logikai bukfcencet vet) egészen az illúziót gyengéden romboló apró logikai hibákig (folyón híd, ürge pedig boldogon áttolja MELLETTE a kocsit, utat lerövidítendő) a *Céh* igenis tud bosszantani. Aztán persze kárpótol. A recenzius legnagyobb szíváfjdalma a válasz – amikor a programot a magyar sajtónak először bemutató Georg T. Klotzberg (nemzetközi marketing manager, JoWood) felé meg lett lőve a kérdés, a válasz tagadó volt: nincs válasz, hiszen akkorban nem lehetett válni. Wrong. Lehetett. Igaz, ez a luxus a felsőbb rétegek kiváltsága volt, s jobbára kizárólag a férfi kezdeményezhette. Ezt a program (állítólag, nekünk nem sikerült) akkuratusan modellezi – válni egy bizonyos („Baron?”, „Nobleman?”) titulus elérése után lehet (Lehet?!). A kutatásaink a témában egyébiránt nem hoztak definitív választ a nagy kérdésre – a válasz antiintézménye erősen függött vallási hovatartozástól, helytől, évszámtól. Találtunk bizonyítékot nő által berűgött válsárról, s a virginiai egyetem elektronikus könyvtárában feljegyzést arról, hogy válni a nobsz is csak egyetlen esetben válhatott, s ez a sterilítás. Hogy apa impotens volt e, arra remek nyilvános megmérettetés szolgált, melyet a nagyközönség – akárcsak a kivégzéseket – fokozott figyelemmel kísért... míg 1670-ben be nem tiltották, „túlságosan botrányos” címszó alatt. Szóval nem sikerült válnunk, pedig az rendkívül izgalmas lehetőségeket vetne fel a játékban belül. Ami az öröklést (naná, hogy sarcos örökösödési adóval) ill. öröklődést egyébiránt illeti – a huzamosabb távon így is szinte áttekinthetlenné váló birodalmunk mellett egy másik dinasztia kommandírozása már a legelhivatottabb játékosok türelmét is megtöri, így – koncepcióis elgondolásból – csupán egyetlen sarjunk életének irányítását vehetjük át. A művelet azonban két évszázadon át végezhető, majd jöhet egy gyökeresen más dinasztia – kifulladásig.

## Reiker

értékelés:

8/10



# PROJECT NOMADS

**K**ataklihma, első hozadék: a világmatéria jelentős része pusztító égi tűzből képzett tárgyat. A Nomádok anyabolygója önkéntes alapon csatlakozik a büntetett világok soraihoz, majd az égésfolyamatok következtében ezer s ezer apró darabra hullik. Kataklihma, második hozadék: a *Project Nomads* fejlesztői kedvező hatásokat is látnak egy világkatasztrófában, sőt ezek bemutatása révén igyekeznek elbűvölni a kor játékosait mind konzol, mind PC platformon. Nos, a Nomádok anyabolygójának három túlélője a kezdeti egykedvűség jegyében úszik tova azokon az egyenként focipálya méretű szigetekcskéken, melyek – nyilván valamely felsőbb érdek pillanatnyi passziójának következtében – dacolni mernek s tudtak az apokalipszissal. Neveik: Szépséges Susie, Okos János, illetve Erős Pista aka Góliát. Idővel bekattan nekik a felismerés: képesek lehetnek újraalkotni egyfajta Nomádhoz méltó egzisztenciát, pusztán hinniük kell benne, hogy a Nomád Istenek Relikviáinak esélyük volt átvészelni a Világpukkot, így most az űr végtelenségében úszva várnak rá, hogy valamely aprócska földdarab vonzáskörzetébe, majd annak felszínére keveredhessenek. Spoiler: a Relikviák valóban átvészelték a csapásokat, hogy pontosak legyünk, minden játékos karakter által felvehető extraként szignózzák jelentőségüket. Felvetődik a kérdés: hogyan s miként lesz ebből játék?



A *Project Nomads* azon újszerű (?) nyomvonalon haladva kíván domborítani, mely szerint jellegükben, lényegükben teljesen eltérő játéktípusokat elegyít, illetve kovácsol hálisan fogyasztható egésszé – így a *Project Nomads* képében akcióorientált RTSRPG-t kéne köszönthetnünk. Miért a kérdőjel, miért az újszerűség merő tényét kószol-gató szépség? Emlékezték a *Giants*-re? *Giants* – *Citizen Kabuto*. No és az *MDK*-re? A Shiny Entertainment ezen, alapvető jelentőségű letéteményei mezítelen formájukban szolgálnak a *Project Nomads* mozaikrugóival (A *Giants* nem Shiny. A *Giants Planet* Moon Studios. Igaz, jobbra ex-Shiny. De nem Shiny. – Reiker). Mindezzel még nem lenne semmi probléma, jó helyről lopni és kölcsönözni egyaránt szabad. A kérdés az lehet, mit s hogyan tudnak mutatni egy új játék létrehozói tucatnyi kölcsönvett idea hasznosításával. A *Project Nomads* legalapvetőbb ténye a sziget – ezúttal nem *Giants*-féle,

ám valóban izgalmas felfogásban. Ezen szigetek lennének a Nomád Anyabolygóból visszamaradt kis matérria mementói, melyek fejleszthetőségük s jellemzőik révén a játérendszer legizgalmasabb toldalékait jelentik. Mit is tud egy sziget? Ami a legjobb, hogy a becsületes sziget kormányozható is. Ehhez szükségünk lesz egy Relikviára, majd már újtárra is indíthatjuk galaktikus földrésznünket. Kisebb űröm – mármint az örömben, – hogy szigeteink lehetséges útirányai előre meghatározottak, így haladni csak bizonyos waypointok előzőleg történő felderítését illetve érintését követően lesz lehetőségünk, s akkor is csak azok nyomán. Főszigetünk fontosabb jellemzője ezen túl a már említett fejleszthetőség: a Relikviák rendszerint területünkön felhúzható létesítményeket rejtene, így pl. egy Turret Relikvia megjelölését s installálását követően hatékony módon védhetjük be szigetünk

légterét. Hogy mindezt mi lehet a garancia? Leginkább az, hogy magunknak kell irányítanunk a légvédelmet. Így ni: "Pioul! Pioul! Pioul! Dzsünnng! Pioul! Dzsünnng!" Valamiféle Breached élményanyagra tessék számítani. Szigetünk lelkét a világítótorony jelenti – ha annak reszelnek, buktuk a szigetet. A móka magas fokát így a kisebb-nagyobb szigetek között szállingózó Hősök közvetlen, avagy egység számon alapuló csatározásai hivatottak garantálni. Egy-egy "térkép" ezúttal valóban gigászi méretekkel bír, ez a *Giants* óta már nem szokatlan megoldás. Az alapötlet nyomán azonban – mely szerint kisebb-nagyobb szigetcsoportok között kap helyet a játékmenet, – szinte már izléstelen méretű távolságokat iktattak be potenciális játéktér és – ezúttal idézőjelben, figy: "potenciális játéktér" közé. Nagyobb kavarodások tükrében – egyszerre nyolc játékos nyomulhat a világ méretű hálón – nem kétséges, hogy e hatalmas üres terek hadi utakkal, frontvonalakkal, menekülési útvonalakkal válnak egyenértékűvé. Figyelembe véve azonban a játéktér irdatlan méreteit, az anyag kezdeti, nyugis alaphangoltságát – elvégre a kezdetekkor mindenki fejleszteni igyekszik – elmondhatjuk, hogy korai Relikviagyűjtés, fejlesztgetés címén fokozott esélyünk lesz az elalvásra. A multiplayer térképek általam vizsgált tagjai ráadásul teljesen mentesek az AI vezérelte teremtményektől, kik pedig rendszerint jóféle Relikviákat, egyéb extrákat őrizgetnek a kampányküldetéseken. Remek dolog, hogy épületeink gyakorlati működtetése közvetlen jelenlétünket is megköveteli, – a gép forog, ha az alkotó is – ez a megoldás afféle Donald Kacsá vs Drabál, avagy ha úgy tetszik, Timur féle "bunkermeccsek" lebonyolítását teszi lehetővé a résztvevő felek között. A modell nem jelent egyet sem rugalmatlansággal, sem ésszerűtlenséggel. Így pl. három installált ágyú esetén elég csupán az egyikbe beülnünk, bármikor átválthatunk valamely másikra via RAK. Na jó: Remote Access Kézvezérlés. Na jó: TAB billentyű. Ha valamely épületünket leamortizálják, avagy ha mi teszünk így valamely konkurens érdek konku-







rens létesítményével, az építményt életre hívó Relikvia a talajon marad, méghozzá újra hasznosítható formában. Magyarán: nyomás utána! Amíg egy épület bírja a rohamokat, addig gyakorlati funkcionalitása is teljesen oké – ám mikor összeroskad, fújhatjuk áldásos hatásait. Hősünk javítás készsége így esszenciális hozzáadék, egyetlen felelősségünk, hogy legyen elég energia – felvehető kék bogyók jelzik – a munkálatokhoz. Kiegészítés: RPG elemek címén a három Nomád különleges varázslatait, építményeit érthetjük, s értjük is. Apropos, Hősök. Hőseink szerencsés módon ismerik a jetpack nevű találmányt – talán mert volt a *Giantsben* is? Ennek működtetése

üzemanyagot követel meg, míg szigetek között az egyetlen lehetséges közlekedési forrást jelenti nomádunk számára. Használata előtti étkezés: nem javasolt.

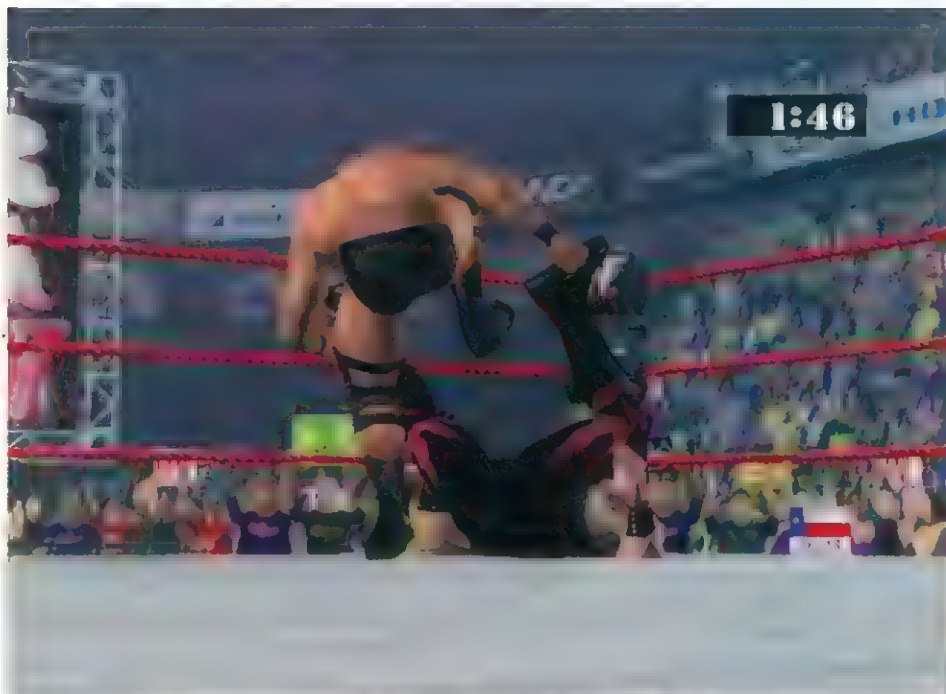
A *Project Nomads* alkotói megtettek mindent, hogy a létező legkisebb munkabefektetés mellett hívják életre a létező "lexurreálisabb" játékvilágot. Tessék mondani, hány szürrealista is kell egy játék megírásához? Kettő, fiam: az egyik megírja, a másik színes karikákat dobál a fürdőkádba. A távolság szigetvég, a galaxis lila textúra, a motor kártyavár. Ennek örülni kéne? A grafika minősége

hiába is marad egyértelműen alul az inspirációs darabokban tapasztaltakhoz képest, esélye sincs az ezen, ezredforduló előtt keltezett szürrealis játékokban megélhető stabilitás, "egybenlét" felmutatására. Mindez már karaktereink s a talaj kapcsolatában észlelhető: nomádunk szöcske módjára szökell a polygonvidéken, alakjának köze a játékvilághoz annyi van, mint súlya: 0. Érzésem szerint az überinnovatív alapkoncepció is visszaesap, méghozzá mind élmény, – erről már beszéltünk, – mind pedig grafika szempontjából. Azért ne tessék hinni, hogy 2003 küszöbén különösebben üdítő látvány lenne egy semmiben úszó, darabos szigetvilág-rengeteg. Tudván ugyanakkor, hogy a *Giants* alapvetően jól súlyozott, kínálat mezején hasonló bőséggel rendelkező repertoárjának, sőt bivalyerős grafikus motorjának dacára sem volt képes az általa kitűzött célok egyértelmű akkumulálására, a *Project Nomads*-ot ingatag, enyhén ám kellemetlenül erőltetett mivolta véget alighanem a portás is kiröhögi majd, mikor az Emlékezetesebb Játékok Panteonjának Roppant Kapuin lesz orcája kopogtatót markolászni. Az alkotókra – saját bevallásuk szerint, – komoly hatást gyakorolt Jules Verne munkássága, a szürrealizmus mint szürrealizmus, meg aztán el is kérek adni ezt a programot, blablabla... Az összehatás ettől még kiforrotlan, szinte már összecsapott képet ad. A játék mindezen felül sincs híján egy-egy időnként észrevétlenül ránk-ránk törő, hihetőbb pillanatnak, ám az élmény másodpercekig tart csupán. Aztán nem tudod oda lerakni a Relikviát ahova szeretnéd, mert a játék csak harmadszor érti meg. Vagy karaktered lába akad a földre, s öt másodpercig nem is szabadíthatod. Erőtlen, ám kedves replika – talán egy folytatás, talán egy monsztre patch megmentheti még. Így számomra még az marad, ami: életem eddigi legjobb rossz játéka.





# WWE RAW



Nézte valaki régen a hétvégi Cartoon Network adás után kezdődő WWF-hínget? Emlékszem, mikor szülőfátyammal és bratjómmal már jó öt percel az adást megelőzően a doboz előtt tobzódunk, csak hogy egy hét után ismételtan tanúi lehessünk a már-már művészi hiteltelenséggel előadott állásoknak, na meg az öltözőben előre megtárgyalt győzelmeknek. No igen, ez kérem korántsem sport, hanem vérbeli közönségszórakoztató show – akárcsak a roncsderby ;)...

A THQ gondos kezeiből kicsusszant, japán fejlesztésű WWE Raw viszonylag részletesen próbálja visszaadni a TV-ben sugárzott bunyó hangulatát. Az operatőr bácsik szaképzetten tolják retinába az eseményeket; nem egyszer láthatunk egy-egy látványosabb dobást extrém nézetekből: a zoom-ok, kameraváltások is mindig egy élő perpatvar minőségét adják vissza, ráadásul a visszajátszás is elég tetszetősen van megoldva. Ez abszolút hozzá a régi műsor feeling-jét – ha például egy igen goromba lábtekerést, fejpuhítást, satöbbit hajtottunk végre, a képernyőre egy kis ablakban bevillan a kilassított replay, miközben a jobb alsó sarokba toloncolt real time monitoron tovább gyűrhatjuk a szemközti sarok versenyzőjét. A grafikai jelenségek szintűgy minőségi munkáról tanúskodnak; nem nehéz felismerni a híresebb fizimiskákat, a motion blur-rel ötvözött mozgások

pedig többnyire a realitás határmezsgyéjének „innesső” térfelére húzódnak. A csinos külső burkon esetleg a néha előpofátlankodó átfedési hibák és a 2D-be préselt publikum ejthet némi csorbát. Utóbbi kicsit illúzióromboló, ám becsületére legyen mondva, hogy a kilápitott audienia is izeg-mozog; csápolnak, netán az izomkolosszusokat istenítő / fikázó plakátokat lengetnek a levegőben. Sajnos a „rég” pankrátorokból nem sok ismerős arcot találtam, de akinek a Chns Jericho, Chns Benoit, Rock, Undertaker, vagy Stone Cold nevek sugallnak valamit – nos őket meg nyugtathatom, a fentebbi „heavy guy”-ok még mindig a népes mezőny listáját tarkítják. És ha már „heavy”, akkor jöjjen a metal, vagyis a zene. A számok jó részét bizony a dologhoz klappoló heavy metal stílusban égették CD-re, de még thrash / doom metal-os, robosztus gitármuzsikával is kényeztethetjük a hallóáratunkat, már amennyiben nem idegenkedünk a fémzenétől :). A muzikális összképet rap-es ritmusok is pezsdítik – hogy ez pozitívum, avagy sem, azt ki-ki döntse el maga. Még nem is szóltam az egészen pontosan másfél tucatnyi (talán sok is) játékmódról. Címmerkőzéstől kezdve a női(!) hajbakapásra specializáló-

dott birkón át (Japánban is rendeznek kifejezetten női, élő hepajokat, a michiku-t – óriási tömegeket vonz) 2-2, vagy még több ellenfél egymásnak ugrásáig mindenből kivethetjük a részünket – akár vadonatúj birkózót is kreálhatunk, részletes kalibrálási lehetőségek közepette. „Sportolónk” ellenfeleikre irányuló negatív tevékenysége nincs sok restrikcióhoz kötve; ha úgy tartja kedvük, akár székekkel, vagy egyéb hasznos „melée weapon”-nel is igyekezhetnek minél jobban összeköcolni batár ellenfelük mókásokon edződött fogképletét. A „masszörök” mindegyike a saját, jól bevált verekedési normáinak megfelelően osztja az ést – meg persze az intenzívostály-gyanús gyomrosokat. A konferansz alatt is az eredeti arcok megnyilvánulásait láthatjuk viszont, mindenki az általa választott zeneműre vonul be, önmön szokásainak megfelelően; Undertaker például motoron gurul a „testápolószalonba” (miközben bömböl a Limp Bizkit Rollin’ című slágere – arcomon körvonalazódik a gúnyos vigyor...). Az elején viszonylagos részletességet említettem, nézzük meg közelebbről az erőleves feketébbik oldalát is. Igazán súlyos hibába ugyan nem botlottam, ám az irányítást egy ideig szoknom kellett (kicsit „konzolos” a billentyűzethez mérten), a menürendszer igénytelen, összezecsapott munka eredménye, a kommentátor pedig igen elvéve rángatja az állkapcsát. Az említett grafikai nemtörődömségekkel együtt kábé ennyi.

Mindent összevetve: a Raw kisebb hiányosságai ellenére jó mókának bizonyult; aki csak egy kicsit is szereti a virtuális csíhi-puht, az jól el fog vele marhulni. Ezekben a verekedős játékokban szegényeskedő, inséges időkben nem árt egy ilyet is beszerezni a gyűjteménybe, mostanában úgysem lesz hasonsszörű próbálkozás – mellesleg egész jól sikerült darabot vehetünk input perifériákon tornáztatott markunkba.

Furulyas Adam

értékelés:

6/10

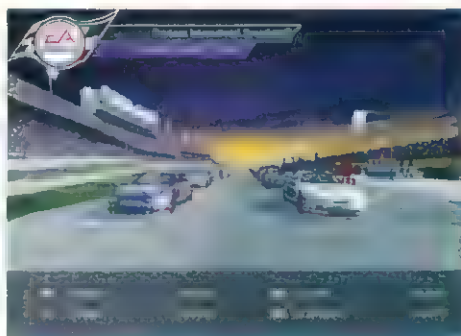
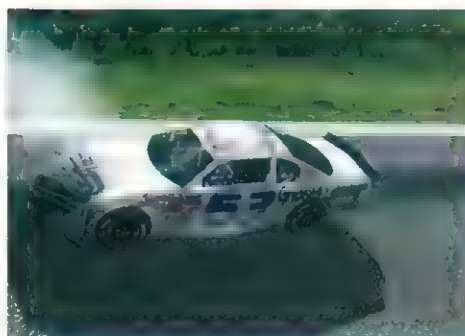
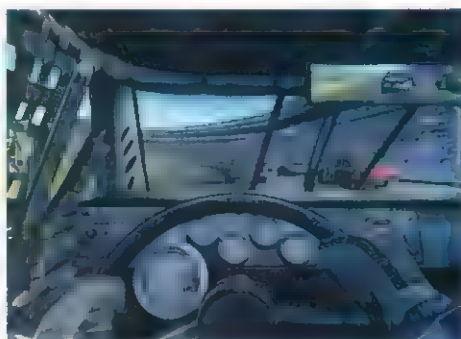


www.penny-arcade.com



Fejlesztő: Image Space Incorporated  
 Kiadó: Electronic Arts  
 Eredet: Egyesült Államok  
 Minimum: PIII 500, 128MB RAM, 32MB VRAM  
 Optimum: PIII 900, 256MB RAM, 32MB VRAM  
 Platform: PS, PlayStation 2, Xbox, GC, PC  
 Honlap: www.easports.com

# NASCAR THUNDER 2003



**H**a egy játék többirányú fejlesztés eredményeképpen jön létre, szinte biztosak lehetünk benne, hogy a PC változat meg sem közelíti a többi játékeszközhöz adaptált rokonainak színvonalát. Az óriás cégek – a „konzolcímek” – által gerjesztett multiplatform-szél pedig elsősorban lassan a tradicionális PC fejlesztés kiemelkedő egyéniségeit. A szakemberek lassan elhagyják a bizonytalan jövő elé néző vállalkozásokat – az olyanokat, mint a Papyrus vagy akár a Monster Games, hogy a NASCAR világot említsen, – és beállnak egy több lábbon álló céghez, amelynek bevétele nem függ a PC piaci részesedésétől.

Az ünnepeket megelőző játékdömping egy igen szerencsétlen alkotását szeretném bemutatni röviden. A NASCAR Thunder 2003 a konzolos NT első PC-s bemutatkozása. S, mint az ki

fog derülni az írásból, teljesen értelmetlen, dehonesztáló és legfőképpen elkésztő szemfényvesztésről van csupán szó. Lélegzetelállító intro helyett a NASCAR múltjának és jelenének kiemelkedő alakjai tudatják velünk mosolyogva, hogy „jé-icindigém”. Naná, hol máshol?

A menü egy EA termékhez méltóan izléses, és célszerű, de elég egy pillantást vetni mondjuk a Sony változat nyitó „étlapjára”, és azonnal érzékeljük a fájdalmas felismerés: miniket átvettek itten, de nem egyszerűen! A PC-s NT2003-ba csak 4 választható játékmód került! A Quick Race, a Testing, a Season és Multi. A Carrier, a saját skin generáló, a Tutorial és a legérdekesebbnek hangzó Winston Cup History (rég: klasszikus versenyek újrajátszása!) egyszerűen kimaradt. Véletlenül?

A többjátékos módról még érdemes annyit megjegyezni: mivel a NT2003 igen csak újeletű jelenség, egyelőre kevés szerver kínál játéklehetőséget, emellett csak 16 játékost támogat (a való világ versenyein 43-an vesznek részt), és csak megkezdett futamba enged bekapcsolódni. Ellentétben a Sierra-val. De ezt hagyjuk.

A foghíjas opciókínálat okozta szívmegeállásból katasztrofális látványra ocsúdni nem szerepelt a terveimben. De mégis megtörtént.

Az EA egy jól bevált beszállítóját, az ImageSpace (az F1 sorozat készítői) programozóit bízta meg a NT motorjának kifejlesztésével. No, fejlesztésnek ugyan nem látni nyomát, de messziről látszik, hogy szépen elővették az egyik korai sikerük, a SportsCar GT (a kedvencem '99 óta, manapság a Logitech kormányok kísérő szoftvere) alapjait, és megpróbálták lefűjni róla a port. Valószínű letűdözték a legjavát, és ettől dőcög szerencsétlen, szinte változatlan „minőségben”. A textúrák elmosódottak, a részletek hiányoznak, a pályák alig emlékeztetnek valódi „önmagukra” (erről mindenki meggyőződhetett annak a bizonyos francia sportcsatornának a hétvégenkénti közvetítéseiből). Az épületek, a csapatok kamionjai, a közönség a vektoros játékok idejében sem számítottak volna kuriózumnak. A versenykocsikat szépek is lehetne nevezni, ha fémesen csillognának, és nem üvegszerűen. Ha nem kísértene őket a környezetükre jellemző elmosódottság. A játék lelkekének beharangozott on-the-fly, véletlenszerű sérülésmodellező tulajdonsága (ún. vertex damage modelling) nem más, mint előre kiszámolt, és renderelt horpadások megjelenése a felépítményen. Féltucatnyi számoltam. Próbáltam frontálisan, 200-al behajolni a felvezető autó mögött settenkedő „géptársaimba”, de semmi nem változott. Ilyenkor a legkevesebb, hogy éles, vagy inkább rojtosra szakadt darabok válnának le, óriási tépett szélű sebeknek kéne tátongani a kasznikon. Az NT2003 járművei inkább hajlanak. De nem a jó irányba.

A fizika sem érvényesítő szabályait tankönyvbe illő módon. Az autók lebegnek, apró oldalirányú remegések figyelhetők meg a kerekek és a talaj találkozásánál. Könnyű az íven tartani őket – ellenállnak a tapasztalatlan kéz nyers mozdulatainak is.

A „robotpilóták” erejét a megszokott csúszkán állíthatjuk (hosszú órák alatt tán ki lehet tapasztalni, milyen fokozatban érdemes nekivágni a versenysorozatnak). A gépek paramétereit is igen komoly mélységig mi magunk variálhatjuk, de azok kedvéért, akik nem szeretnék az időt húzni, az F1-ből ismert – szintén csúszka rendszerű – gyorsbeállítók is megtalálhatók.

A motorhangok önmagukért sívítanak, a „spotter” hangja izesen délies, és illeszkedik az atmoszférába. A zenéket mi magunk választhatjuk; a megfelelő könyvtárba másolt kedvenc .mp3-ak csendülnek majd fel!

Az EA szokásához híven, nagyon precíz volt, mikor a licenstek megszerzéséről volt szó, de ennél többet (hízelt) nem lehet elmondani a Thunder-ről. A nagyon szellemes és trendy megoldás, mely szerint a konzolverziók készítésénél felhalmozódott forgács, melléktermék egy lyukas zsákban eladható, nagyon is beválhat, ha nem vigyázunk. Érdemesebb tán elővenni a NR4-est, vagy még inkább kívánni a tavaszt, mikor is a Papyrus hatyúdala-ként, a 2003-as szezon tiszteletére megjelenik a minden bizonnyal remek folytatás...

SOTO JANO

értékelés:

5/10



# O.R.B. OFF-WORLD RESOURCE BASE

Fejlesztő: Strategy First

Kiadó: Strategy First

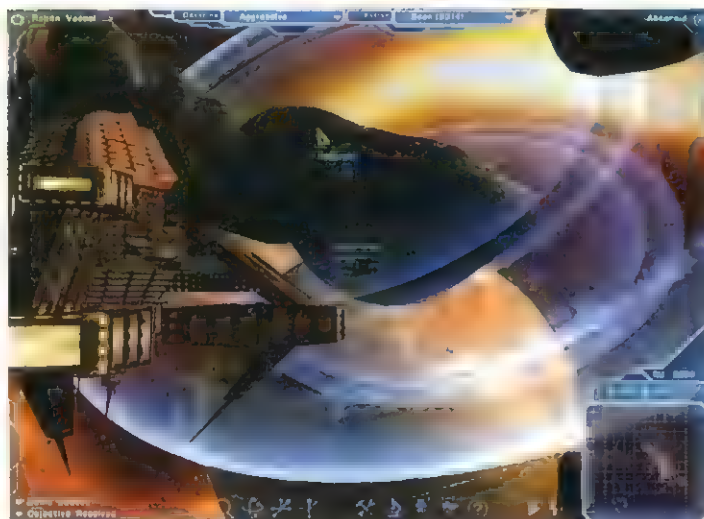
Eredet: Kanada

Minimum: PIII 600, 128MB RAM, 16MB VRAM

Optimum: PIII 1GHz, 256MB RAM, 16MB VRAM

Platform: PC

Honlap: [www.o-r-b.com](http://www.o-r-b.com)



Úrstratégiából nincs hiány: olyanira, hogy a múlt hónapban elemzett *Haegemoniával* még nem is volt lehetőségem megismerkedni, máris kaptam egy másik, műfajilag hozzá közel álló játékot. Nem fogom összehasonlítani a kettőt, ellenben kihagyhatatlan megjegyezni, mennyi látványos egyezés fedezhető fel az *O.R.B.* és a *Homeworld* között, még akkor is, ha a fejlesztők állítása szerint ennek a játéknak a fejlesztési munkálatai hamarabb elkezdődtek. Hasonló kampányok, némileg egyszerűsített nyersanyagbeszerzés, majdnem ugyanolyan látványvilág, de még a kezelőpanelek „kéksége” is ugyanaz. Nofene.

A játék kiadásának időpontját, mint manapság ez oly sokszor előfordul, többször elhalasztották, ezért jogosan várhat a játékos egy letisztult, lényegében bugmentesített, kiegyensúlyozott játékmenetet ígérő alkotást. Ennek ellenére az *O.R.B.* szép, jó a körítés hozzá, de meglepő módon

sok hiba maradt a játékmenetben, lassúra sikeredtek a szőlőkampány pályái, néhol zavaró az irányítás... Mindenki egy *Homeworld* kaliberű játékot várt, de már az *O.R.B.* nyüsstölésének kezdetén nyilvánvalóvá válik - nem lehet a *Homeworld* ellenfele.

Az *O.R.B.* a Földtől távol, egy valószínűtlenül ősi naprendszerben játszódik. Két büszke, haragos, öreg faj közötti háború története ez. Két másik, katonailag nem túl jelentős faj történetébe is bepillantást nyerünk majd, kik a nagyok háborújába keveredtek. Elsősorban a katonailag frusztrált malus és a jóval békésebb természetű alyissai fajokkal kell majd foglalkozni. Mindketten közös őstől erednek, de már elfelejtették pontos származásukat, fajuk születése ismeretlen titok számukra. Mindketten egy naprendszerbe szorultak, legfőképpen kincseik közé bizonyos ősi relikviák tartoznak. A relikviák szövegeket tartalmaznak múltjukról, de azt nem tudják, hogy az

összes relikvia egy Torumin nevezetű tárgy része. A malus faj félreértelmezte saját szövegdarabjait - úgy tudja, hogy az alyissai faj pusztította el teremőjüket, hogy ők a „Nagy Áruiók”, ezért háborút hirdetnek ellenük. Ez első kampány során a harcias malusok hódításait kell menedzselni, míg a másodikban a megtámadottak oldalán kell legyőzni az agresszorokat. A történet izgalmas, hangulatosan tállalt és némi pikantériát ad neki, hogy sehol semmi humán - csak az univerzum távoli sarkában élő idegen létformák. Mint a *Homeworld*, ez a játék is sikeresen ráébreszti az embert, hogy a világegyetem milyen hatalmas, mi pedig milyen jelentéktelenek vagyunk benne.

A játék neve az *Off-World Resource Base* kifejezés rövidítése, magyarul talán olyasmi, hogy Galaktikus Önellátó Mobil Bázis (Talán olyasmi. - Reiker). A *G.O.M.B.* az alapja minden állomásnak, küldetésnek, de tulajdonképpen a forgatókönyvben nem sok szerepet kap, így egy kicsit furcsa,





hogy a kifejezés elnyerte a játék címét.

A *G.O.M.B.* nagyon szép látványvilággal bír, az űr nem csak feketeség és csillagok, hanem mindenhol egy kicsit ködös, felhős, mintha a naprendszer, ahol e két faj él, szomszédolna valami csillagközi ködnek. A színpompás hátterek kellemes hangulatot teremtenek, csakúgy, mint a lassú ambient zenék, melyek némelyike a komolyzenei hangszerelés határvidékén utazik. Az űrhajók többsége is szépen kidolgozott, bár eléggé humanoid fejlesztéseknek tűnnek. Első ránézésre a játék tehát hiba nélküli, de van néhány zavaró részlet.

Itt van például a különösen elhanyagolt nyersanyag-lelőhelyek esete. A pályán ide-oda lavírozó aszteroidák jelentik a természeti kincseket. Miután egy speciális hajónk leszkennelte és megtalálta a megfelelő sziklát, egy bányahajó odaúszik – a következő pillanatban hatalmas mesterséges száj meredezik az aszteroidából. A lukból csak a kitermelt ércet szállító hajók jönnek ki, illetve mennek be, más „életjelet” nem látunk. Így amikor csata dől egy érclelőhely irányítása fölött, a csatahajók is szimplán a kőgolyó közepét lövik, és csak a mesterséges száj épségét jelző csík informál arról, mi a pontos helyzet – se robbanások, se fényeffektusok nem jelzik a csatát, – ez így egy kicsit szegényes lett. Ellenben, hogy jót is szólják, a főbázis fejlesztése után annak külleme megváltozik, és még a rádokkolt hajókat is lehet benne látni – ez viszont szép.

Az igazi lényeg persze a játékmenet, és itt jelentkeznek a nagyobb problémák. Minden lényeges elemet a *Homeworld*-ből vettek át a fiúk, kicsit átalakították ezeket – de nem a megfelelő módon. A navigáció nehézkes, a mesterséges intelligencia szintén, a küldetéseket megszakítja sok kis, és feleslegesnek tűnő mellékküldetés, melyek miatt az egész kampány lassúvá és unalmassá válhat.

A navigáció különösen fontos egy űrstratégiában. Hogy

hajóinkat a 3D-s környezetben pontosan és gyorsan tudjuk irányítani, döntő eleme a játéknak. A legtöbb parancsot a nyomva tartott Ctrl billentyű mellett adhatjuk ki, például a mozgásokat és a támadási parancsokat is. A gond nem a horizontális, inkább a vertikális helyzetváltoztatással függ össze. Itt a megoldás egy „mérőoszlop”, mely segít a tájékozódásban. A különböző egérgombokkal kombinált zoom, helyzetkeresés és útirány meghatározás többször függetlenedett akaratom ellenére, pedig segítségül szolgál egy kétdimenziós csillagtérkép is. Érzésem szerint egy jobban kitalált kezelőfelülettel sokkal pergőbbé válhatott volna az *O.R.B.* Persze nem teljesen rossz ez, a különböző egységeket könnyű megtalálni, az utasításokat hamar ki lehet adni, csakúgy, mint a fejlesztéseket és az építkezések sorrendjét, mikéntjét is. A harc irányítása nem fenéig tejfel. A gépi intelligencia – a mi oldalunkról – néhol bosszantóan hiányos. Hajóinknak számos előre megadott parancs közül választhatunk, de a harcot szinte csak úgy lehet levezényelni, ha az agresszív viselkedési módot adjuk ki. Így csapataink maguktól megkeresik és elpusztítják az ellenfeleket, mégis vigyázni kell rájuk. Ha mi adjuk ki az egyes célpontokat, kicsit elbátortalanodnak, összezavarodnak, agresszív módban pedig nem figyelik a prioritásokat. Megesik, hogy az egész csapat egy üres szállítóhajót kezd támadni, nem foglalkozva azzal, hogy hátulról szép kényelmesen lelövik őket az ellenséges vadászok. Ezért is különösen meggondolandó, hogy egy adott időben a pályán két csata folyék, hiszen ha nem figyelünk minden percben, ki tudja, mi történik?

Továbbá muris látni azt, hogy a szállítóhajók, a kitermelők gyorsabbak és sokkal páncélozottabbak a csatahajóknál, vadászoknál, ezért ha egy ilyet kell levadászni, fel kell kötni a gatyánkat.

A különböző formációk kitapasztalása is fejfájást okozott, hiszen az oktatóküldetésekből felhívják a leendő parancsnok figyelmét, milyen fontos is ez. Ha például van

egy tucat hajónk, és formációba áll, sokkal hatékonyabban tud tüzerőt koncentrálni. De ez a pályákon nem így működik. A tizenkét hajó három csoportra válik, két ötösre és egy harmadik, két hajóból álló csoportra, melyek mind különböző irányból közelítik a célpontot, és ideális esetben míg az egyik csapat ráfordul a célra, a többi lövi azt – de a kivitelezéssel gondok adódnak az AI részéről.

Közeledni a pályákon – fárasztó esemény, de állandóan ezt fogjuk tenni. Némelyik pálya hatalmas, és a legtöbb hajónk marha lassú. A csata közelébe juttatni időben az utánpótlást szinte lehetetlen. Megesik, hogy a nyersanyagot rejtő aszteroida nagyon messze van a bázistól, hosszú utat kell bejárniuk a szállítóhajóknak, mely alatt általában meg is támadják őket. Ezeket bebiztosítani, kívánni a begyűjtést: nagyon unalmassá teszi a játék egyes részeit. További unalomra adhat okot, hogy a két háborúzó faj technológiája egészen hasonló, hamar kiismerhető. Az erőviszonyok sem kiegyenlítettek, miután megjelennek a játékban a nagyobb csatahajók, a kis vadászok gyártása teljesen feleslegessé válik – így tovább egyszerűsödik a játékmenet is.

Ennyi bábáskodás után egy jobban kitalált játékot vártam. Nem rossz, de évekkel ezelőtt jobb volt a *Homeworld*. Kicsit zavaros az irányítás és bémá az AI, a kampány nem túl nagyszabású, soha nem fog több száz hajó egymás ellen látványos űrcsatákban küzdeni, elég csak egy-kettő a legnagyobb csatahajók közül, azok általában mindenben keresztülverekszik magukat. A pályák többségében a feladatok unalmasan elhúzódnak, nem szolgálnak valami nagy, hősi, epikus küzdelem részeként. Az *O.R.B.* helyett kipróbálásra mindenképpen a *Haegemoniát* ajánlom.

Balage

értékelés:

5/10



# HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS



A Joanne Kathleen Rowling regényének második részéből készült film ill. játék londoni és new yorki bemutatójával egyidőben itthon is megjelent a kis varázslótanonc legújabb botladozásait nyomon követő játékszoftver (**Elektronikus Szórakoztatási Produkciók – Reiker**), a *Titkok Kamrája*. Hogy MIÉRT? Mert az jó nekünk :).

Ki nem képzelte már el, hogy hátrahagyva a muglik varázstalan Világát, maga is bekerül a Roxforti Boszorkány és Varázslóképző iskolába és tanul nyelvtörő varázsigéket Harry Potter oldalán? (Tényleg, Ki nem? – Reiker) Az új Potter játékban lenyűgöző élményre számíthatnak mindazok, akik – hozzám hasonlóan – fáják a *Harry Potter* könyveket; de ne csüggedjenek a „tudatlanok” sem, hisz a történet beható tanulmányozása nélkül is jól szórakozhatnak az aranycikész üldözése, vagy a roxforti barangolások során.

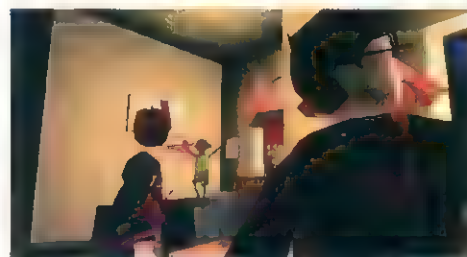
Részemről sajnálom, hogy a kviddics mérkőzések kikerültek a teljesítendő feladatok köréből, de még így is számos pálya teljesítése áll másodéves varázslótanoncunk előtt. Azért persze – saját kedvtelésünkre, - beszállhatunk a kviddics bajnokságba is, ami némileg változott az előző részhez képest. A meccseket leegyszerűsítették, az első részben oly' komplikált módon becserkészhető kis golyó pedig elérhetőbb közelségbe kerül - már nem igényel napokig tartó gyakorlást a gurkók elkerülése, vagy az ellenfél fogójának akadályozása.



Nagyobb szabadságot kapunk továbbá Harry mozgásában; kedvünkre fedezhetjük fel Roxfort kietlen folyosóit, vagy akár még Hagndot is meglátogathatjuk a kerti lakban. Színesebb lett a helyszínek repertoárja: végre beléphetünk a hatalmas képcarnokba szeszélyes lépcsőivel, vagy tanulhatunk varázslatokat a számos tanterem egyikében. Egyszerűbben szerezhetünk a varázsigék tanulása közben pontokat a házak versenyében, s juttathatjuk előnyhöz a Griffendélt.

Persze nem mindenhol van szabad bejárásunk. A varázskártyák gyűjtögetésével szabadíthatunk fel extra pályákat vagy akár szerezhetünk háromszoros ellenállást a különböző sebességekkel szemben. Érdemes tehát minden korszok alá benézni, hisz Bagoly Berti Mindenizű drázséja mellett értékes kártyákra is lelhetünk. Mindamellet, ha már a Mindenizű drázséknál tartunk, ezek is fontos szerepet kapnak a Titkok kamrájában, hisz a kereskedés alapját képezik. Vásárolhatunk velük akár Wigganfa kertet és futóféreg nyálkát, s máris kotyvasztathatjuk a Lupin professzor bájtaltan óráján megismert élelő-helyreállító italt. No és persze nehogy megfeledezzünk a legújabb Nimbus modellről, melyért szintén számos drázsét kell áldoznunk. Persze ahhoz, hogy felvehessük a versenyt Draco Malfoy-al és csapatával, nekünk is a legjobb seprűre lesz szükségünk...

Alapvetően jellemző a játékra, hogy a feladatok könnyebbek lettek, így már nem is meglepő, hogy a főellenség legyőzése sem ütközik komolyabb akadályokba. Bár a grafikán nem sokat javítottak – az előző részben már jól bevált grafikus motor hajtja a *Titkok Kamráját* is, - a karakterek némileg kifinomultabbak, mozgásuk jobban



kidolgozott, illetve az újonnan bekerült helyszínek is megtörik az első rész monotonitását. A háttérképfelvezetés jól sikerült, remekül illenek a regény hangulatához. Zavaróak a hosszú töltések, illetve a temérdek átvezető animáció. Persze akik még nem ismerik a történetet, biztosan nem fogják osztani ebbéli véleményem...

Jó hír Potter úr rajongóinak, hogy lelkes magyar fiatalok – éljen a legifjabb gamer generációtól, - elkészítették a PC-s változatra telepíthető magyar patch-et - így a játék magyar felirattal játszható (Konkrétan ez a magyarosítás a főszerkesztőnek majd egy tucat csokiszeletbe került, becsüldétek meg, kedves gyerekek :o) – Reiker). Még az efféle minden könyvet olvasó, mindkét filmet végignéző *Harry Potter* megszállottnak is nagy segítség a magyar szöveg, hisz az angol fogalmak rendre eltérnek a magyar fordításoktól (A patch letölthető a weboldalunkról :). Szóval Nimbusra fel, irány Roxfort és a *Titkok Kamrája*!

értékelés:

7/10



Magically a Top Secret Game

Experience a World Wizarding

Unleashing the Power of

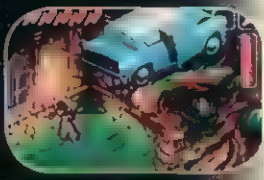
A Living World



www.harrypotter.ea.com  
www.harrypotter.com

MEGARELEASE 2001  
MEGARELEASED  
SECRET MULTIMEDIA  
HARRY POTTER

Magically a Top Secret Game Harry Potter Unleashed



EA GAMES Everything

PC CD-ROM



PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE

GAME BOY COLOR



HARRY POTTER characters, names and related indicia are trademarks of and © Warner Bros. Harry Potter Publishing Rights © J.K.R.  
WBIE LOGO™ & © Warner Bros.  
Anglo is a trademark owned and licensed by Ford Motor Company  
(60)

© 2001 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved.  
All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand. Nintendo NINTENDO GAMECUBE and the NINTENDO GAMECUBE logo are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo. All rights reserved. Microsoft, Xbox, and the Xbox Logos are other registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Game Boy, Game Boy Color, Game Boy Advance and the Seal of Quality icons are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo. PlayStation, PlayStation logos and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand.



# TOTAL IMMERSION RACING



**A** mikor beharangozták a TIR-t, mint újdonságjátékokat, legfőképpen azt emelték ki benne, hogy az AI forradalmi lesz. Merthogy tanulékony, hibázik, és ami a lényeg: be tud dühödni, sőt emlékezni fog az elszenvedett sérelmekre akár évek múltán is. Ehhez képest pont ez a rész volt a legkevésbé meggyőző.

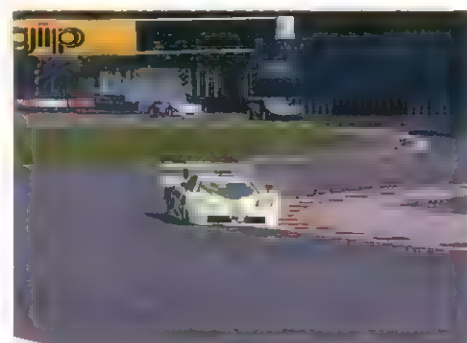
Amit kapunk a pénzünkért egy jól összerakott és alaposan átgondolt játék – amelyet elfelejtettek úgy átírni PC-re, hogy az tökéletes legyen. Itt van például a rekordoknál a névbeírás esete. Beírni a billentyűzettel? Na neeeeem, szépen a kurzorgombokkal kiválogatni a betűket és Enter. A gamepad korlátozás még sok helyen visszaköszön, de hál'istennek a játékelményt nem rontja el.

A menükről ordít a konzolos múlt, ami nem baj, csak kissé fárasztó benne navigálni. Rögtön a karrier funkciót választottam, és a legkönnyebb fokozaton, hiszen az én időm is véges, ha fel akarok jutni a csúcskategóriába, mihamarabb odaérjek. A versenyek között az állást le tudjuk menteni – kár, hogy csak öt slot van mentésnek. További furcsaság, hogy sem a csapatfőnökök, sem a program nem ismeri a nevünket: minden újraindításkor elfelejti, kinek a nevére is kell jóváírni ezt meg ezt a rekordot. Nézzük a jó oldalát: így végeredményben többen is vihetnek egy karriert, felváltva futva a versenyeket, a progí úgyis megkérdezi most ki is volt éppen ilyen szélvészgyors. Kolesztársak tehát előnyben – most, hogy jön a vizsgaidőszak ez a bug még kellemes is lehet.

Ami rögtön elnyerte a tetszésem: az előrehaladás során a csapatfőnökök év végén megkeresnek ajánlatokkal, de nem mindig biztos ám az a pilótaülés; van, hogy öt kör alatt egy szintidőt meg kell futni az eddig még ismeretlen autóval, és mindent az ekkor elért eredménytől tesznek függővé. Ha megfutjuk, bevesznek a csapatba, ha nem, mehetünk máshova. Azt, hogy

eleddig ismeretlen autóval kell jó időt hasítani azért hangsúlyozom, mert az autók viselkedése alapvetően más és más

A játék nagyszerűen játszható, igaz az árkád jelzőtől csak egy-két olyan masina menti meg, amelyet csak alaposan leizzadva tudunk végigterelni a pályán. A három kategóriaszint között az első a GT, itt még billegnek-ballagnak a kocsik, lehetőleg ne cibáljuk a kormányt, mert csak baj lesz. Az erő még nem számottevő, nem kell attól tartani, hogy egy erősebb gázadással felhasítjuk az aszfaltot, finoman, lendületből érdemes autózni. A következő a GTS kategória, ideérve kaptam egy ajánlatot a Vemac csapattól, egy tesztszertestést, ami alapján csapattag lettem. Na, ha van olyan autó, amit el kell kerülni a játékban akkor az ez. Nemcsak billeg, imbolyog a fékezésre, de ha meggondolatlanul gázt adunk, megpördül. Igazi izzasztó „móka” volt ezt a sértődékeny masinát terelgetni, de akkor azt hittem, az összes GTS autó ilyen érzékeny. Miután majdnem tönkretettem a billentyűzetet, a kategóriát megnyerve sikerült ajánlatot kapnom a konkurens BMW csapattól, amelyet elfogadva rájöttem, hogy itt is ég és föld a különbség a vezethetőségben. A BMW McLaren F1-es ugyan féktávon keresztbeállhat (akárcsak az összes BMW a programban, az összes kategóriában!), de ez könnyen irányítható farolással folytatható, akár az összes szűkebb kanyart „koppkeresztbe” abszolválhatjuk, nem lesz baja sem a kocsinak, sem a köridőnek. Ami a legkellemesebb meglepetés volt: gázadásra lehet nyitni alulkormányzottsággal, szinte sínautóként gyorsít ki a kanyarból, nem kell folyton ellenkormányozni a kitörni készülő hátsó traktus miatt. A legjobb persze a Le Mans-nyerő Audi, ez még féktáv alatt sem akar látványoskodni, igaz a gázadásra kicsit jobban oda kell figyelnünk. A beharangozott forradalmi AI-ből annyit vettem észre, hogy nagyon agresszívek az ellenfelek, de a bekapcsolható „Érzelmi állapot figyelése az ellenfeleken” funkcióval is kötélidegeket sikerült csak megállapítanom a többieknél. Talán nem amatőr fokozaton kellett volna indulnom...



Egyik érdekes újítása a játéknak az „önhangoló autó”: ha igénybe vesszük a mérnökünk segítségét, csak tiszta, jó köröket kell tenni a pályán, ő beállítja nekünk a megfelelő szárnyszöveget, guminyomást, váltóáttételeket, satöbbi. Minden alkalommal, mikor áthaladunk a célvonalon beszól a rádió, hogy most finomított a beállításon, persze csak practice módban. Most szólok: aki ezt ki akarja próbálni, ne az amatőr fokozaton kezdjen karriert, mert ebből a mókából ki fog maradni!

Szép és jó, ráadásul nem túl gépigényes. Még az Audi TT (ami számomra egy anti-autó) is jól néz ki :). Ha sokan vannak a pályán (és a képen) persze nyöszörög a videokártya, de ez nem meglepő. A hangok jól sikerültek, főleg a váltásnál tüsszőgő turbó tetszett.

Putz Patrik

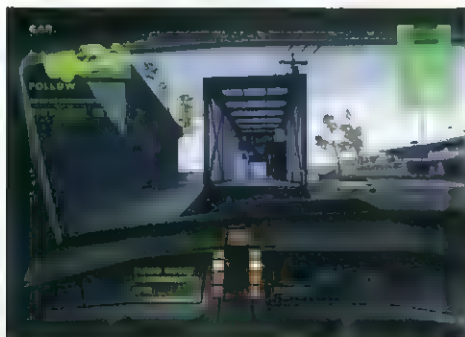
értékelés:

7/10



• Fejlesztő: Davilex  
 • Kiadó: KOCH Media  
 • Eredet: Hollandia  
 • Platformok: PS2, PS3, Xbox  
 • Platform: PC, PlayStation 2  
 • Művelet: játék

# KNIGHT RIDER THE GAME



hajt végre küldetéseket egy szuperképességekkel ellátott intelligens autó (KITT) hathatós segítségével. Szerepel még Bonnie, a női főhős, ő a szervizes kislány. A *Knight Rider* játékvverzióna bőven merít a sorozatból; kicsit olyan, mintha egy új epizódot gyártottak volna a szériához. A történet egy titokzatos bankrablással kezdődik (egy bőszen nagy kamion tör át a bank falán), és régi ellenfelünk, a halottnak hitt, nagyon gonosz Garth Knight (Michael „testvére”, a minket adoptáló Wayne Knight vér szerinti fia) és a két (szintén gonosz :) autó, Goliath (a fentebb emlegetett kamion) és KARR (ő pedig KITT rossz útra tévedett prototípusa) feltűnésével folytatódik. A játék tizenkét missziója alapvetően három csoportba sorolható: a leg-egyszerűbbek az üldözős küldetések, amikor valamelyik ellenfelünket hosszan követve kell időre odaérnünk valahova; lesznek face to face összecsapások is, ilyenkor az ellenséges autót kell addig lökdösnünk, amíg az fel nem dobja az abroncsait; és végül a „gondolkodtató” missziók, mikor is KITT különféle képességeit kihasználva leszünk kénytelen különféle lehetetlen helyekre el (inkább: fel) jutni. KITT (amellett, hogy folyamatosan dumál) képes épületek és berendezések leszkennelésére (általában az innen nyert információk lökik előre a történetet), hatalmasakat ugrat, és két keréken is el bír egyensúlyozni – azaz bedönthetjük a járgányt bármelyik oldalára. Az utolsó pár misszióra kapunk egy negyedik skilt is – ez a hiper-szuper-giga boost üzemmód, mely értelemszerűen elképesztő sebességre gyorsítja fel az autót – egy rövid ideig. A játék első pályája korrekt tutorial, kissé unalmas, de a végignyomása kötelezően ajánlott – mindent bemutat és begyakoroltat ugyanis, amire a játék során csak szükségünk lesz.

Vannak persze problémák is a *Knight Rider*rel, nem is kevés. A legfőbb gond az, hogy az alapanyag butácska, a sorozatot ismerőket még csak-csak elszórakoztatja a dolog, de aki még nem halott volna az egész szuperautósdiról, az fél óra után elegáns ívbén fogja a sarokba vágni a játék dobozát. A grafika korrekt, de semmi-képpen sem kiemelkedő – a környezet megjelenítése rendben van, az autók egyszerűek (leszámitva a KITT-re húzott reflection mapet: az szép), viszont nagyon elkélt volna némi antialiasing, mert ilyen recés poligonékeket már régen nem láttam. Az üldözős-harcolós küldetések jópofák (a vége felé van egy helikopteres hajsza, ami kifejezetten látványos), de az „ugráj fel az autóval nyolc lánán át a tetőre, aztán onnan ugrass át egy másik épület tetejére” missziók elég idegesítők tudnak lenni (időre megy – egy elhibázott ugratás, és kezdhetjük előről), ezeket nyugodtan kihagyhatták volna – még szerencse, hogy kevés van belőlük. A *Knight Rider* mindezek tetejébe felháborítóan rövid: egy délután alatt (normal nehézségi fokozaton) simán végig lehet nyomni, mert a küldetések nagy többsége egész egyszerűen semmiféle kihívást nem jelent. Multiplayer nincs, felfedhető trükkök és extrák nincsenek – kicsit kevés az a pár órányi móka egy fulláras játéktól.

A sorozat rajongóinak érdemes egy pillantást vetni rá, mert sikeresen adoptálja a *Knight Rider* feelinget (ők nyugodtan adjanak hozzá egy pontot a lentí végértékhez), akit azonban soha nem érdekelt Michael Knight és az ő beszélő autója, az nyugodtan hagyja ki a játékot, remélhetőleg lesznek még ebben a stílusban jobb és tartalmasabb próbálkozások.

Liquid

értékelés:

5/10

**H**ollywood és a játékipar lassan már hivatalosan is eljegyezhetné egymást: az utóbbi időben annyi játékfilmfesztivált jelentettek be, és annyi filmből / sorozatból készült játék, hogy most már igazán össze-butorozhatnának az urak, nagyban leegyszerűsítene az üzletmenetet. A mennyiségi termelés hátulütője, hogy előbb utóbb elfognak a nagynevű licenck, és ilyenkor bizony kénytelen-kelletlen a B kategória felé fordulnak a producer / fejlesztő bácsik. Ilyesmi eshetett meg a Universal / Davilex párossal is. A nyolcvanas évek első felében futó sorozat az óceánon túl soha nem volt igazán népszerű, igazi rajongótábora csak Európában alakult ki – Németországban és Ausztriában még arra is képesek voltak a népek, hogy nagy mennyiségben vásárolják meg a főszereplő David Hasselhoff borzalmas szólólemezeit. A Davilex mindenesetre ráharapott a licenszre, gyártottak ők már autóversenyt (a rossz emlékü *London Racer 2*-őt, nem lesz itt probléma!

A *London Racer*ből kiindulva nem sok jóra számítottam – és a meglehetősen alacsonyra belőtt elvárásaimhoz képest pozitívan csalódtam a játékban. A *Knight Rider* egy szolid, viszonylag pofás grafikával megáldott, küldetésalapú autós játék, ami egy az egyben hozza a sorozat bugyuta kis hangulatát. Aki esetleg soha nem látott volna *Knight Rider* epizódot: a sorozat főhőse Michael Knight, az exrendőr, aki egy Devon nevezetű fazonnak



# STAR TREK STARFLEET COMMAND III

Fejlesztő: Taldren  
Kiadó: Activision  
Eredet: Egyesült Államok  
Minimum: Nincs adat  
Optimum: Nincs adat  
Platform: PC  
Honlap: www.st-sfc3.com



nem merészkednék vele. Sajnos elég gyenge a fegyverze, és a „Warp” sebessége sem valami eget rengető. Az első bevetésemen máris bebizonyítottam, hogy megállom a helyem a parancsnoki hídon. A 13.17-es szektorba küldtek, a Klingon határvidékre, és megtaláltam a félig szétlőtt USS Mercutio-t. A fegyverei lövésre kész, a pajzsok maximális energiával, és fél impulzussal vonszolta magát. Próbáltam felvenni vele a kapcsolatot, de nem működött az azonosító rendszerük, így a parancsnok ellenségnek hitt bennünket. Néhányszor rám is lőtt, de miután vonósugárra vettem, és csupán a fegyvereit hatástalanítottam, nagy nehezen elhitte, hogy valóban egy föderációs járőr talált rá, és nem a Klingonok jöttek vissza. Atküdtem neki a hajó javításához szükséges alkatrészeket, és elkészöntünk egymástól. Picard parancsnok nagy megelégedéssel fogadta a jelentésem, és megdicsért, hogy okosan döntöttem, amiért nem bocsátkoztam harcba...

## The Next Generation

Ahogy peregnék a TV adókon a *Star Trek* epizódok, és az új sorozatok egymás után, úgy követik az eseményeket a téma köré épülő játékok is. A *Trek* játékok végre elérkeztek hát arra a pontra, hogy a „*Next Generation*” sorozat adja az alapot. Itt most feltétlenül a sorozat epizódjaiban lezajló eseményekre gondolok (Nem is vonható párhuzam, hiszen a felvezetésben villogtatott csillagidő szerint már a *Voyager* széria eseményei is mögöttünk vannak (Az 54973.4-es csillagidővel zár). A játék gyakorlatilag hat évvel a „*Kapcsolatfelvétel*” eseményét után játszódik. – Reiker), hanem inkább a benne előforduló fajok, és azok hajói, fegyverei melyek visszaköszönnék ránk a monitorról. A *Starfleet Command* harmadik részében alapvetően három nagy faj, a Klingonok, a Romulánok, és a Köztársaság egységei a főszereplők, de időnként felbukkannak a Borgok furcsa szerkezetei is. A játékban végül is nincs semmilyen meghatározott alaptörténet, mindössze egy konfliktust előidéző esemény, ami nem más, mint felfegyverzett űrállomások felépítése a föderáció határvidékein. Ettől elszabadulnak az indulatok, és ismét kitör a háború a határvidékeken.

A kampány módot választva, először egy klingon hadnagy bőrébe bújva kell végrehajtani a Mi'Quogh tábornoktól kapott feladatokat, majd ezt követik a Romulán, majd a Federation felségjel alatt végrehajtandó küldetések. A kapott feladatok meglehetősen széles skálán mozognak, kezdve az egyszerű járőrözéstől, egy konvoj megsemmisítésén át, egészen az űrállomás elleni rohamig. Induláskor a bázison kapsz egy űrhajót, alapfelszereléssel, és egy alap „prestige” összeggel. A küldetések sikeres és gyors végrehajtásáért pontokat kapsz, amit bármelyik űrállomáson be tudsz váltani a hajóra szükséges cuccokra, vagy annak javítására. Ha elegendő pontot gyűjtöttél, akár másik nagyobb, erősebb hajót is vehetsz, vagy a meglévőn lévő berendezéseket, fegyvereket, pajzsokat cseréled le a lehető legjobbakra. A hajón kapsz egy hat fős legénységet is: egy mérnököt, egy biztonsági tisztet, egy orvost, egy navigátort, egy taktikai tisztet, és természetesen a lövészek parancsnokát. A küldetésekben ők is tapasztalatot szereznek (fejlődnek), és egyre ügyesebbek lesznek, de sajnos ha alaposan sikerül leamortizálnod a hajódat, akkor meg is semmisülhet bármelyikük. Azután képzelheted mi vár rád, ha mondjuk mérnök, vagy navigátor nélkül folytatod a küldetéseket. De semmi vész, az űrállomásokon legénységet is lehet felvenni az elesettek helyére, vagy a gyengén teljesítőket lecserélni. A legénység-

Csillagidő: 56200.7

A határvidékeken épülő űrállomások körüli szektorokban egyre nagyobb a nyugtalanság. A kiküldött járőrök nap mint nap küldik a jelentéseiket, hogy a szomszédos szektorok lakói erősen nehezményezik az épülő állomásokat, és szórványosan támadják őket. Én még csak most végeztem a kadétskolában, de már alig várom, hogy végre igazi ellenséggel is találkozhasak. Ha igazak a hírek, erre nem is kell sokat várnom, hiszen amint megtudtam, pont abban a szektorban kell majd először járőröznom, amelyikben legutóbb eltűnt két járőrhajó. Picard parancsnok azt mondta mikor megérkeztem, hogy kapok egy Norway osztályú hajót, mégpedig a „USS Maine” fregattot, tapasztalt legénységgel, és ha bebizonyítom a rátermettségem, utána lehet róla szó, hogy egy nagyobb hajóra kerüljek.

Csillagidő: 56200.8

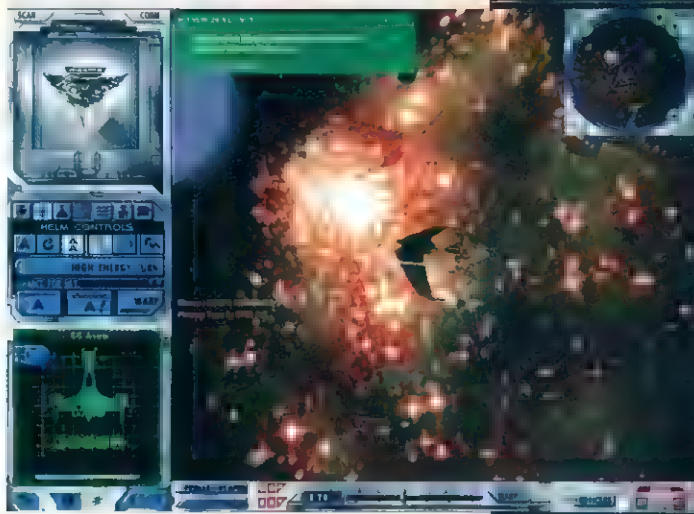
Ma végre túl vagyok az első bevetésemen. Valóban remek kis hajó a „USS Maine” de azért nagyobb hajók közelébe

Az alant elterülő három kérdésre helyesen választ adó olvasóink között egy darab *Star Trek - Starfleet Command III* játék kerül kisorsolásra, amik a játék hazai forgalmazója, az Automex Kft. ajánlott fel. Beküldési határidő: 2002. december 18., postacím: 576 KByte „*Star Trek* nyereményjáték”, 1329 Budapest, Pf.: 24, vagy 576kbyte@576.hu (Tárgy: „*Make It so!*”).

1. Hány éves Picard kapitány a *Starfleet Command III* idejében?
2. Hogy nevezték el a fejlesztők a *Starfleet Command III* multiplayer komponensét?
3. Mi a címe az amerikai mozikat december 13-án megrohamozó új *Star Trek* mozinak?

Játék-Nyereményjáték





get egyébként nem látod, tőlük legfeljebb időnként kapsz egy-egy rövid jelentést, viszont a hajó viselkedésén és használhatóságán erősen észrevenni, mennyire képzett, illetve tapasztalt egy-egy tiszted. A küldetések közben a hajódat háromféle nézetben figyelheted, így [F1] felülnézetből, [F2] a cél szemszögéből, és [F3] hátulról / felülről. A monitor bal szélén és az alján a bármikor kikapcsolható [D] vezérlőpult, a jobb felső sarokban a „radarkép” látszik, a többi az űr tölti ki. Mint az elsőre látható a képeken, minden háromdimenziós, de aztán kiderül, hogy mégsem. Na persze a hajók, a bolygók ill. az aszteroidák tényleg azok, viszont az űr valahogy kétdimenziósra sikerült. Eddig minden űrhajós-lövöldözős, vagy egyáltalán minden olyan játékban, amiben valamilyen repülő alkalmazhatóság volt a főszereplő, a tér minden irányába lehetett mozogni. Nos itt csak két irány maradt, vagyis az előre-hátra, és a jobbra-balra. Tehát térbeli mozgás igazából nincs, viszont ámulva vettem tudomásul, hogy az űrhajók mégsem tudnak egymásnak ütközni, legyenek bármennyien is egy kupacban, ugyanabban a pontban, mindig elhúznak egymás fölött, illetve alatt. Persze az aszteroidákra és a bolygókra ez nem igaz, velük inkább jobb kerülni a találkozást. Minden küldetés lényege alapvetően a hajó-hajó elleni harc, ami egymás sűrű lövöldözéséből áll, annak érdekében, hogy minél hamarabb elemekre bontsuk az ellenfél hajóját. A sűrű lövöldözés persze erősen relatív, hiszen még a leggyorsabb játékesbességnél is sokszor 10-15 másodperc is eltelik, mire egy leadott sorozat után a fegyverek ismét tüzelésre készen állnak. Általában az erőviszonyok kiegyensúlyozottak, egy-egy szektorban egyforma számú hajó csap össze minden oldalon. Az ütközetek inkább a taktikán és a gyorsaságon, a manőverezésen dőlnek el. Van persze olyan, mikor becsúszik egy meglehetősen egyenlőtlen küzdelem, így például egy űrállomás kilövésének egyedül egy kisebb hajóval nekiállni eleve öngyilkos ötlet. Ilyenkor

jobb azonnal feladni, és egy másik szektorban keresni valamilyen feladatot, majd később visszatérni, egy megfelelő erősségű hajóval.

#### Quake III űrhajókkal?

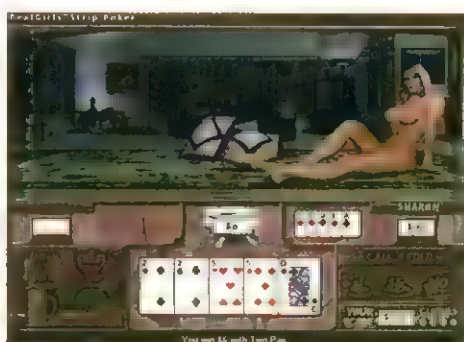
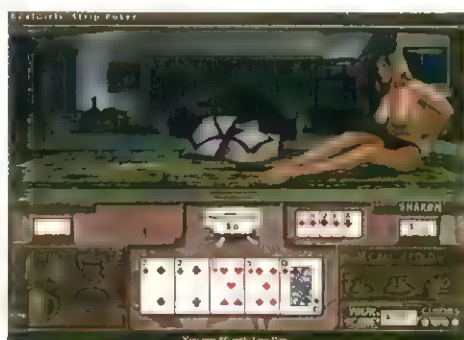
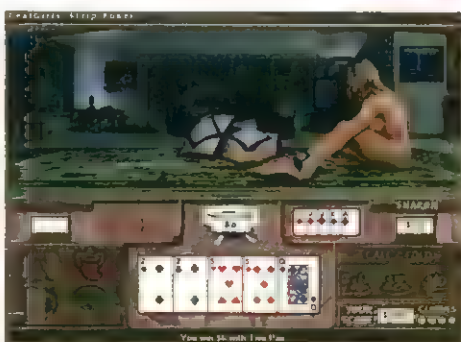
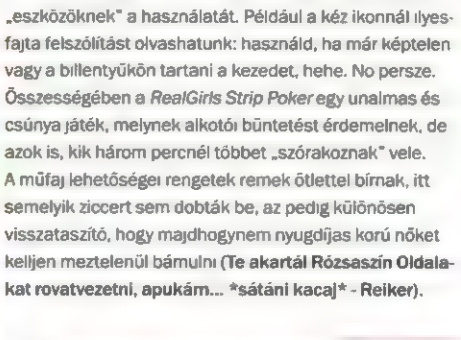
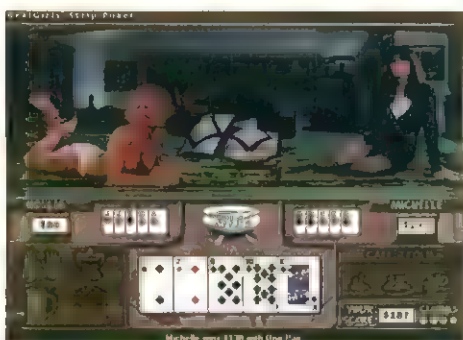
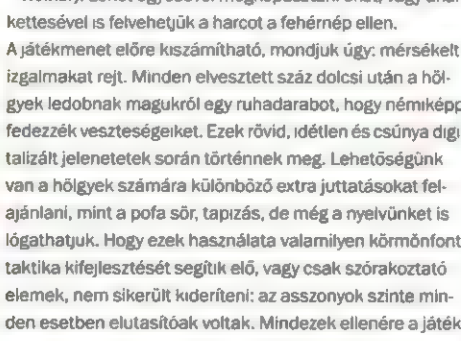
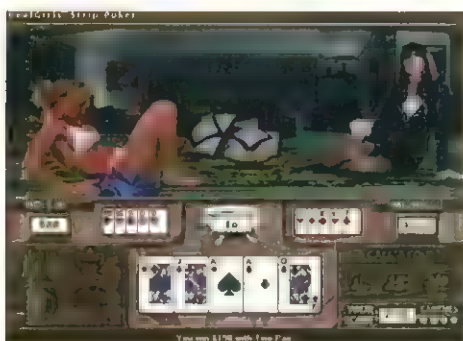
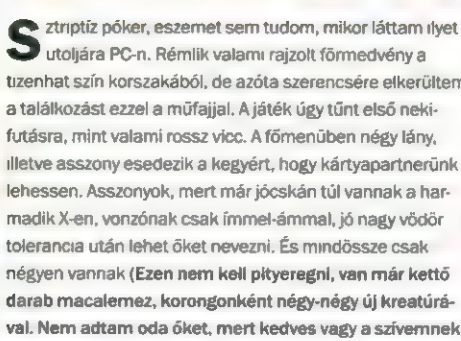
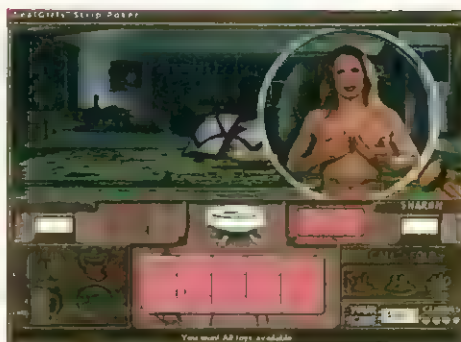
A „Skirmish” módban az egyjátékos, vagy a hálózati játék közül választhatsz, illetve az Interneten lévő szerverek valamelyikére kapcsolódhatsz fel. Ha egyedül tudsz csak játszani, akkor gépi ellenfeleket hívhatsz játékba - ekkor be tudod állítani, hogy melyik csapatban mennyien legyenek (maximum 6 hajó lehet), ki melyik fajt képviselje, milyen hajók legyenek a csatában. Alapvetően minden fajnál hat hajóosztályból lehet választani, így például a Federationt választva, a Saber, az Akira, az Excelsior, a Nebula, a Galaxy, és a legerősebb a Sovereign, vagy a Romulánoknál a Talon, a Falcon, a Shrike, a Hawk, a Raptor, vagy a Warbird. Minden hajón a felfüggesztési helyek számától függően - na és persze a prestige pontjaid mennyiségének függvényében, - össze tudod válogatni a fegyvereket és a különféle pajzsokat, fedélzeti műszereket, motorokat, ugyanúgy, mint a küldetések-nél az űrállomásokon. Négyféle „Skirmish” mód közül választhatsz. Így a „Base”, ahol az egyik csapat véd egy űrállomást, és a támadók feladata annak megsemmisítése. A második mód a „Battlefest”, amiben két csapat küzd egymás ellen. Amelyik hajót kilövik, annak a helyére azonnal egy erősebb hajó lép, majd egy még erősebb. Az a csapat győz, aki a végén talpon marad (itt induláskor nem lehet beállítani, ki milyen hajóval indul). A harmadik mód a „Free for All”, melyben mindenki mindenki ellen küzd, és a negyedik a „Team Assault”, amelyben szintén két csapat küzd egymással, és a cél egymás űrállomásának kilövése. A csaták helyszínének tizenöt különféle térkép választható, a nyílt űrben, bolygók között, aszteroidák között, ill. csodálatos színekben ragyogó nebula rendszerben.

#### Ennek is ott a helye a többi mellett

A látvány, ami eléd tárul, nem mindennapi élmény, mind annak ellenére, hogy a háromdimenziós űrben tulajdonképpen csak egy sík felületen tudsz mozogni. A hajók, a lövések, a robbanások szépen kidolgozottak, sokszor az űr ragyogó színeiben pompázik, máskor pedig a koromsötétség ural mindent. Csak egyetlen dolog zavaró kicsit, az elsőre apró csillagoknak látszó pöttyök, amik úgy úsznak a térben, mintha az űrhajók zavaros vízben haladnának. A hajók irányítása és a mozgásuk meglehetősen jóra sikeredett. Pontosan érezni a különbséget egy apró romboló és egy nagyobb csatahajó mozgása között, mivel amíg egy hatalmas Sovereign osztályú hajóval megfordulsz, addig egy aprócska Saber három kört megtesz körülötted, ráadásul a hajó sebessége is alaposan befolyásolja az irányíthatóságot, hiszen egy teljes sebességgel haladó hajó érthetően sokkal nehezebben tesz meg egy fordulót, mint egy negyed impulzus sebességgel haladó. Az irányításhoz csupán egy egérre van szükség a billentyűzet mellett, de akár egér nélkül is nagyszerűen el lehet boldogulni, mivel minden funkciónak megvan a megfelelő gyorsbillentyűje. Sőt, egy mozgalmass csata közben ajánlom mindenkinek, hogy felejtsd el az egeret, mert a billentyűzettel mindent sokkal gyorsabban tud irányítani. A hangokról se jót, se rosszat nem tudok mondani, legfeljebb csodálkozni tudok, hogy az állítólag légüres térben - ami jelen esetben az űr, - hogyan hallhatjuk meg a robbanások és a lövések hangját. Persze elég furcsa lenne, ha tők csendben zajlana egy ilyen űrcsata, és csupán egy andalító háttérzene, meg a legénység jelentései áradnának felénk a hangszórókból.



# RÓZSASZÍN OLDAL



Sztriptíz póker, eszemet sem tudom, mikor láttam ilyet utoljára PC-n. Rémlik valami rajzolt főmedvény a tizenhat szín korszakából, de azóta szerencsére elkerültem a találkozást ezzel a műfajjal. A játék úgy tűnt első nekifutásra, mint valami rossz vicc. A főmenüben négy lány, illetve asszony esedezik a kegyért, hogy kártyapartnerünk lehessen. Asszonyok, mert már jócskán túl vannak a harmadik X-en, vonzónak csak ímmel-ámmal, jó nagy vödör tolerancia után lehet őket nevezni. És mindössze csak négyen vannak (Ezen nem kell pityeregni, van már kettő darab macalemez, korongonként négy-négy új kreatúrával. Nem adtam oda őket, mert kedves vagy a szívemnek. – Reiker). Lehet egyesével megkopasztani őket, vagy akár kettesével is felvehetjük a harcot a fehérrép ellen. A játékmenet előre kiszámítható, mondjuk úgy: mérsékelt izgalmakat rejt. Minden elvesztett száz dolcsi után a hölgyek ledobnak magukról egy ruhadarabot, hogy némiképp fedezzék veszteségeiket. Ezek rövid, idétlen és csúnya digitális jelenetek során történnek meg. Lehetőségünk van a hölgyek számára különböző extra juttatásokat felajánlani, mint a pofa sör, tapizás, de még a nyelvüket is lógathatjuk. Hogy ezek használata valamilyen körmönfont taktika kifejlesztését segít elő, vagy csak szórakoztató elemek, nem sikerült kideríteni: az asszonyok szinte minden esetben elutasítóak voltak. Mindezek ellenére a játék readme fájlában kitűző örömmel ismertetik ezeknek az „eszközöknek” a használatát. Például a kéz ikonnál ilyesfajta felszólítást olvashatunk: használjd, ha már képtelen vagy a billentyűkön tartani a kezedet, hehe. No persze. Összességében a *RealGirls Strip Poker* egy unalmas és csúnya játék, melynek alkotói büntetést érdemelnek, de azok is, kik három percnél többet „szórakoznak” vele. A műfaj lehetőségei rengetek remek ötlettel bírnak, itt semelyik ziccert sem dobták be, az pedig különösen visszataszító, hogy majdhogynem nyugdíjas korú nőket kelljen meztelenül bámulni (Te akartál Rózsaszín Oldalakat rovatvezetni, apukám... \*sátáni kacaj\* – Reiker).

## RealGirls Strip Poker



# PLATOON



## RENDSZERKÖVETELMÉNYEK:

**Mínimum:** Windows 98, Pentium III 600, 192 MB RAM, negyedik generációs 3D-videokártya (Geforce1), 4x CD-ROM, 600 MB szabad HDD, TCP/IP/LAN kártya (csak többjátékos módhoz)

**Ajánlott:** Windows ME vagy 2000, Pentium III 1 GHz, 256 MB RAM, legújabb 3D-videokártyák, 4x CD-ROM, 1 GB szabad HDD, TCP/IP/LAN kártya

Az Imperium  
Galactica I-II.  
alkotóinak legújabb,  
teljesen magyar nyelvű  
játéka!  
**Már kapható!**

Magyarországon forgalomba hozza a Digital Reality Kft.:  
1139 Budapest, Róppentyű u. 53.  
[www.digitalreality.hu](http://www.digitalreality.hu)

**DIGITAL  
REALITY**



© 2002 Digital Reality Kft. A Digital Reality név és logó a Digital Reality tulajdonát képezi. Minden más logó vagy márkanev a megfelelő cégek tulajdonában áll. Minden jog fenntartva.  
A Platoon Interaktív Játék (bizonyos audiovizuális alkotórészek) © 2002 Orion Pictures Corporation PLATOON TM & © 1986 Orion Pictures Corporation. Minden jog fenntartva.



# MECHWARRIOR 4 MERCENARIES

Fejlesztő: Cyberlore Studios / FASA Studio  
 Kiadó: Microsoft Game Studios  
 Értékelés: Egyesült Államok  
 Minimum: PII 700, 128MB RAM, 16MB VRAM  
 Optimum: Nincs adat  
 Platform: PC  
 Lap: [www.microsoft.com/games](http://www.microsoft.com/games)



**S**zámtalan MechWarrior-játék jelent már meg az idők során, hiszen a sorozat kisebb-nagyobb szünetekkel több, mint tizenhárom éve tart. Talán a sor egyik legemlékezetesebb tagja a második MechWarrior kiegészítő lemeze, a szintén Mercenaries néven megjelent program. Jó régen volt ez már, talán már hét éve - az akkori csúcskategóriás PC-k Pentium egyes processzorral futottak és még senki nem hallott az élsimításról, sokadik generációs gyorsítókártyákról... (Miért ne hallott volna élsimításról? Akkoriban kézzel csinálták, Deluxe Paint alatt :) - Reiker)

Emberünknek egy zsoldoscsapatot kellett irányítania a csatamezőkön és a gazdasági élet útvesztőiben egyaránt. A mostani játék is hasonló célkitűzéseket valósít meg, a sorozat negyedik epizódjára alapozva. Remake, újrakadás, vagy egy önálló mű? Mind és egyik sem egyszerre a Mercenaries, hiszen például két CD-t foglal el, és nem kell hozzá az alapmű.

A gáma kilenc naprendszerben játszódik, mindegyikben több bolygón, több küldetés közül választhatunk. 3063-at frunk; feltörekvő, név nélküli zsoldoscsapat vezérét alakítjuk. A nagypolitikába keveredve nem csak rátermettségünket kell bizonyítani, de mint zsoldosoknak, ki kell érdemelnünk a jobb (egyre kockázatosabb, de nyereségesebb) feladatokat, miközben megítélésünk egyre jobb lesz, hírnevünk nő, mindenki elismeri „munkásságunk”. A játék elején lennénk ugye mi, három további pilóta és néhány szánni való, kiszuperált roncs, amiket még éppen meheknek lehet nevezni. Cél minél több lővé összegyűjtése, hogy jó legyen nekünk. Pénzünket számos helyen elverhetjük; nagyon könnyű elkölteni, tehát kétszer is érdemes meggondolni, mit vásárolunk. Választhatunk új robotokat, fegyvereket, alkatrészeket és természetesen jobb képességű pilótákat, rengeteg az új fejlesztés - mind kíváncsi, de a legtöbbre egyszerűen nem lesz pénzünk. Óvatosan bánjunk az eladásokkal is, különösen saját fejlesztések esetében, hiszen ezzel nem csak a piaci árakat változtatjuk meg (megnőnek), de megítélésünk, reputációnk is csökkenni fog. Egyfajta infláció ez, spirális körökben lefelé, amibe ha belekerülünk, egyre nehezebb kimászni.

Embereink száma akár a hetet is elérheti, sosem irányíthatunk egyszerre még ennyi mechet! A csatamezőn, ha teljes létszámban vonulunk fel, két négyes csoportra lehet osztani a társaságot, melyek a „lance”, vagyis bajtárs, vagy valami ilyesmi elnevezést kapják (Valami







ilyesmi. Egyébként felkeltette az érdeklődésemet – muszáj azt a játékot kipróbálnom, ahol hét egység két négyes csoportra osztható :) – Reiker).

A csapat megtétele, elismerése növekszik, ha sikeresen teljesítjük a küldetéseket. Ha mindez nem lenne elég, hősiesség (nobility) pontokat kapunk, ha különösen bátran viselkedtünk egy kényes szituációban, de akár megbízhatatlanságunkról (notoriety) is számot tehetünk, ha netán páli fordulattal a háború közepén mecénást váltunk. Két ház missziói között választhatunk, ha elköteleztük magunkat az egyiknél, egyre különlegesebb küldetésekkel ajándékoznak meg bennünket; persze csak ha elég megbízhatónak tűnünk. Tehát hogy mit, mikor választunk, befolyásolja a további játékmenetet.

Nem elhanyagolható tény, hogy a *MechWarrior 4: Mercenaries* több mint két éves motorral fut, ebből kettő feltevés következik. Az első szerint a játék hardverigénye egészen szerénynek mondható. Még az én kicsikémen is vígan futott minden extrém grafikai beállítással mellett is. Ebből következik a másik feltevés, mégpedig hogy a látványvilág szemünknek ma már nem túlságosan lenyűgöző. A 'Mech rajongóknak persze ez álmaik netovábbja, de aki „csak úgy” végigtoita a negyedik részt, netán még egy-két kiegészítőt, nem biztos, hogy foggal-körömmel veti rá magát erre a kicsit látványúgnak már megkopott versenyzőre.

A menük és az átvéztető animok elég egyszerűek, az épületek szegényesek, a fák és a növényzet közelről jócskán „gyér”, a fegyverek és a robbanások sem közelítik meg a mai színvonalat. A hangok, hanghatások nem olyan kifinomultak, a csatazaj, a robbanások hangjai, vagy akár társaink rádión keresztül érkező üzenetei maradtak a kétezredik év minőségén. Sőt, ha már teljes létszámban feszít csapatunk, kicsit fárasztó az

ilyenkor állandóan működő rádiót hallgatni. Különösen, ha ugyanazt mondogatják ismételt.

A *MechWarrior 4: Mercenaries* irányíthatósága nem sokat változott a sorozat előző részeihez képest. Az igazán profi manőverezéshez elengedhetetlen a botkormány, de eger plusz billentyűzet kombinációval is lehet nyomni (ahogy én is tettem). Marha jól alkalmazható a haladási irány és robot felsőtestestének jobbra-balra forgathatóságának összehangolt használata. A speciális, csapattársaknak adható parancsokat a funkcióbillentyűkkel aktiválhatjuk, F1-től F8-ig a mechpilótákat választjuk ki, a második leütendő F-gomb a feltárlt menü-parancssorból aktiválja a nekünk tetszőt. Igazán összehangolt és precíz parancsokat nem adhatunk ki, de általában jól végzik a dolgukat társaink. Ha például egy adott ellenségre kiadjuk a támadás parancsot - agresszívan rászaladnak, de lehetőleg nem önfeláldozó akciókban. Az ellenséges *MechWarrior* gépezeteket is hatásosan zavarják, mondhatnám, tisztítják az utat előttünk.

A küldetések összetettsége, változatossága sajnos nem olyan változatos, mint azt remélnénk. Túlnyomó többségük nem szól többről, csak hogy juss el a megadott navigációs pontokhoz és lőj szét mindent, ami az utadba kerül. Persze van néhány izgalmasabb is, mint például kísérni egy mozgó konvojt, netán megszállni az éj leple alatt egy ellenséges bázist. Minden küldetés előtt érdemes új eszközökkel felszerelni a pilótákat, netán őket magukat is kicserélni az adott küldetéshez megfelelőbb emberre. Itt a tili-toli az egyszerű „fogd meg és húzd” alapon működik.

Ha már beleuntunk az egyszerű küldetésekbe, netán idegzetünk kezd felmondani a szolgálatot, irány a

Solaris VII. Ezen a bolygón gladiátorviadalokat vívhatunk bármelyik két küldetés között. Különböző súlycsoportok közül választhatunk a pehelysúlytól a szupernehézig, beállíthatjuk hány emberes legyen a küzdelem, és hogy milyen típusú legyen az összecsapás. Természetesen az utolsó emberig kell küzdeni a tömeg nagy meglepésére. Még a meccset közvetítő kommentátor is mondja a magáét, olyan mint valami sportközvetítés – a szórakozás garantált és igazi felüdülést jelent a zsoldosakciók szüneteiben.

A sikerért persze meg kell felelni - egy gladiátorviadalra „tenyésztett” mech egész más jellemzőknek kell hogy megfeleljen, mint a hagyományos bevetésekre küldöttek. A *Mercenaries*-ban rengeteg robottal és még többféle fegyverrel találkozunk. Mivel további fejlesztések is megengedettek egy adott típuson belül, a változatok száma csak még inkább nő.

A különböző Házak közötti erőviszonyok, tulajdonságaik feltérképezése is érdekes, ne feledjük hogy a játékmenet a mi döntéseinken alapul. A legfőbb gond, hogy amikor a játék már kezdene igazán magával ragadni, egyszerűen véget ér. Nagyból egy teljes nap kemény játék után a végére lehet érni, ami csalódás még akkor is, ha extra lehetőségként megnyerjük az összes meccset a Solaris hetedik bolygóján, netán más útvonalon jutunk el a befejezésig.

A *Mercenaries* többjátékos lehetőségei nem sokat tesznek hozzá az eddigiekhez, hasonló a sorozat korábbi részeihez, tehát nem került bele semmi formabontó újdonság, sőt a népszerű capture the flag játéktípus ki is maradt.

A *MechWarrior 4: Mercenaries* egyszerre szórakoztató és egyben csalódást okozó játék. Csalódást, mert nagyon rövid. Még éppen élvezhető a két évvel ezelőtti grafika, melyről most már annyit bőrt lehúztak, hogy jogosan várható a következő játék egy teljesen új bőrből. Igaz a Microsoft nagyon ráállt az Xboxra, a platformon ki is jött mostanában egy *BattleMech* játék (*MechAssault: Arcade* - Reiker), de reméljük ez nem jelenti a PC-s fejlesztések hanyagolását, netán végét. A játék leginkább azoknak fog bejönni, akik már réges régen a rajongók táborába tartoznak. Ha valaki számára ismeretlen ez a játéksorozat, érdemes vele megismerkednie most, de azok akik csak úgy eljátszogatnak a harci robotokkal, netán a negyedik részt és a kiegészítőket is ismerik már, nem ettől a programtól fognak hanyatt esni.

Fábián Balázs

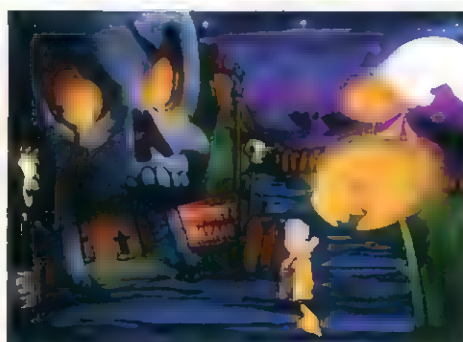
értékelés:

5/10



# TONY TOUGH

## AND THE NIGHT OF ROASTED MOTHS



**A** terjedelmes cím ugyan magáért beszél, de a biztonság kedvéért elmondom, mivel is van dolgunk: point & click jellegű, rajzfilmszerű kalandjátékkal; valami olyasféle produktummal, amely immár jó pár éve kivesszettnek tűnt korunk leplezetlen „polygon-nyomása” miatt. Tudom, tudom, szentimentális vagyok, de először úgy éreztem magam a képernyő előtt, mintha majd’ egy teljes évtizeddel lennék fiatalabb. A végső értékelésem tudatában kissé túlzónak mondható az összehasonlítás, de leginkább a *Maniac Mansion* vonulatát idézte fel bennem és annak utóvédjeit. Meglepő, de szívet melengető a tény, hogy van, aki a hagyományos grafikával készült kalandjátékok háromdimenzióssá avasztalása ellenére is a régi, jól bevált módszer mellett teszi le a voksot, ugyanakkor pont ezért értékelendő cselekedet.

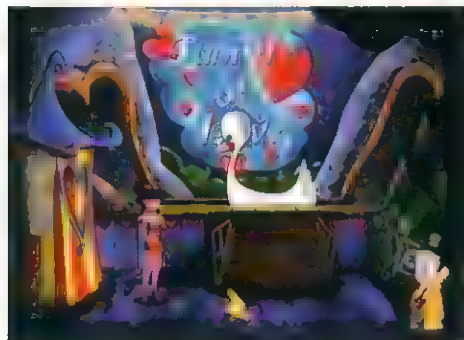
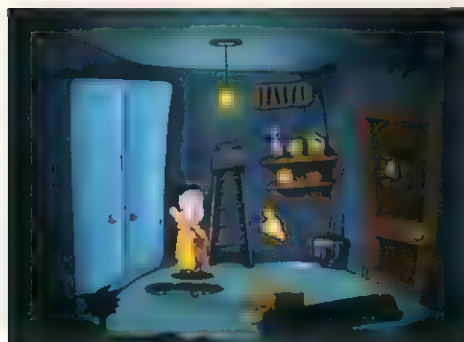
Ha egy történetbe az író kifejezetten flúgos alakot keres, akkor a legjobb választás – a vörös szakállú varázslótanoncokat leszámítva, persze – szinte mindig dologtalan, elszegényedett magánnyomozók képében jelentkeznek. Gondoljunk csak a *Sam & Max-re*, vagy *Jack Orlando-ra*, hogy keverjem a stílusokat. A nyomozó kétségkívül egy eredeti figura. Volt. A régi, jól bevált módszer mellett tehát a régi, jól lerágott csontocska is helyet kapott, valljuk meg, nem kis meglegedésünkre. A soros balféket Tony

Tough-nak hívják, és már pusztán méretei miatt is kisebbrendűségi érzésével kénytelen elviselni, hogy ő sikeresebb társa (és amúgy mindenki más) viccelődéseinek alanya lehet csupán. Igaz, gyermekkorától fogva ilyen, volt ideje hozzácsokni, mint ahogy a csúzi lövedékeihez is, mellyel a szomszéd srác per nap ajándékozta meg őt, egy bizonyos hálaadésnapra. Akkor ugyanis pórul járt, elérte végzete, mely egy lóklámpás képében hullott a fejére. Nem sikerült megszabadulnia tőle, bosszút esküdött hát a mi Tony-nk ellen, s ezt évek múltán bizony végre is hajtotta. Elrabolta nyomozónk egyetlen barátját, egy cukorkazabáló, lila színű, testes kutyát, s magával cipelte szórakoztató parkjának egy eldugott zugába. Magánnyomozónknak tehát végre munkája akadt – igaz, megbízó és pénzjutalom nélkül, de azért mindent meg kell becsülni, és különben is, - amihez először feltétlenül be kell jutnia a parkba. Nem könnyű eset...

A bányu történet után mélyedjünk el az irányítás, meg a kezelőfelület bugyaiban. Mint ahogy az egy point & click játéktól elvárható, teljes egészében egerünkre leszünk utalva. Bal gombbal mászkálunk, jobb gombbal egy gyorsmenüt hozunk elő, amely lehetőséget biztosít az adott tárgy, és / vagy személy (ez furcsán hangzik, de igaz!) alapos vizsgálatára, használatára, beszélgetésre és mások

által feleslegesnek ítélt holmik magunkhoz vételére (ilyen a csatornában kiszexvedett takarítóhölgy parókája). Kezdjük a magyarázatot fordított sorrendben: minden felvett tárgy az inventory-listára kerül, amelyet a képernyő alján csodálhatunk állandó, illetve pop-up jelleggel. A listáról kiválasztott tárgyat odaadhatjuk másvalakinek, de saját magunk is használhatjuk, vagy épp szemügyre vehetjük. Utóbbi például a notesz esetében fontos - Tony ide firkálja le hevenyészett térképét a parkról, melynek segítségével akár ugrálhatunk is a helyszínek között, időspórolás végett. Fontos megjegyezni, hogy vannak tárgyak, amiket egymással kombinálhatunk, új materiák létrehozása céljából. Ha teszem azt, a köpönyeget, a parókát és a virágot egygőze változtatjuk, máris van egy kosztümünk, amivel bejuthatunk a park területére. Beszélgetni többnyire emberekkel fogunk, és csak nagyon ritkán papagájjal, esetleg a falon függő tróféakkal, egyéb használati tárgyakkal. Ha valami nem alkalmas erre, detektív barátunk simán idiótának néz minket, tehát ne erőltessük a dolgot. A másik két lehetőség, úgy hiszem, egyértelmű eredményt hoz; Tony sajátos humorával kommentálja az általa tapasztalt dolgokat, az egyes tárgyak használhatósági értékét rendszeresen kétségbe vonva. Minden tárgyat, személyt jelöl a program, kiírva az illető nevét, dolog mibenlétét. Minthogy ballonkabátos, szemüveges szarkazmusgépünk ide-oda





pakolgatása, mozgatása is egérvezérelt, ahol az adott képernyőt elhagyni készülünk, egy repkedő, sárga madár jelzi eme lehetőséget. Az irányítás tehát egyszerű és frapáns, egy jó pont oda.

A játék vizuális megvalósításának egyes részeit már súroltuk, de szokásainkhoz híven mélyebbre hatolunk a témában. Azt ugye már említettem, hogy egy rajzfilmszerű kalanddal van dolgunk, de azt még nem, milyen színvonalon valósították ezt meg. Az első színvonal első pillantásra nem valami magas, mondhatnám, átlag alatti, de szerencsére idővel emelkedik. Az intro grafikája nekem nem tetszett, túlnőtt egyszerűnek, színtelennek éreztem, annak ellenére, hogy éjszaka, tudom, minden egyszerű és színtelen, de a program kezdeti élvezeti értékén nagyot ront, hogy nincsenek a részletek kidolgozva, a háttér csak egy massa, az előtér meg pár darab vonal. Vált a kép, hősünk irodája már kifejezetten szép, habár kis felbontású, de ilyesmin ne akadunk fel akkor, amikor a falon „En hinni szeretnék” télapós-poszter feszít, a szekrénynek pedig külön, kinyithatatlan fiókja van tele azokkal

a bizonyos X-Aktákkal... Külön említést érdemel az a lila kérődző viziló, amiről persze később kiderül, hogy hősünk utóbb elrabolt kutyája. A környezetet inkább nevetségesen és mesterségesen túlszűfolt, hogy legyen min filozofálnia Tony-nak, hogy rögtön kiderüljön jelleme és szokásai, egyszerűen, hogy ő egy balek. Hivatásos balek. Az iroda épületének kidolgozottsága azonban nem mérhető a park faunájához, az ott „lakó”, élő és élettelen tömeghez, amelyet át meg átszönek a kapcsolatok láthatatlan és látható pókháló-száalai. A megvalósítás tehát az idő múlásával egyenes arányban egyre szebb és részletesebb, igaz csodákat ne várjunk tőle, jellegéből adódóan, sőt, még annyit sem. Az egész inkább emlékeztet a kisgyermkeknek készült tanító célzatú játékokra, mint amilyenek a szemes-szájas *Putt-Putt* kalandját feldolgozó, az angol nyelv egyszerűbb formáinak gyakorlására írt programok. Azt mondtam, grafikailag, de így utólag rásütöm ezt a bélyeget a történetre is, habár Tony szája folyamatos jelleggel jár, és néha nem könnyű őt gyorsaságban követni, de mondjuk egy tizenegy-pár éves kisdoki sikerrel veszi ezt az akadályt. A vizuális kritika velejárója a hanghatá-

sok, zenék elemzése, melyek erősíthetik, tompíthatják a képi humort, s a történettel együtt egy szerves egészet alkotnak, amit nagyvonalúan hangulatnak szoktunk nevezni. A hangulat pedig kellemes, fülünk a grafikához és a történethez passzoló zenét és szinkronhangokat közvetít agyunk számára. Más szóval, ez jó pont; a programra érezhetően odafigyeltek készítői (bár csak mindegyik ilyen lenne), és aki már belefáradt aznapra a folyamatos fizikai, de – most figyeljenek hölgyeim, uraim – szellemi erőltetésbe, annál stresszmentes, nyugodt állapotot idézhet elő.

Hogy ne essek át a lovacska túlsó felére, tudatom önökkel, hogy aki tartós kikapcsolódásra számít, annak sem teljesen ajánlható a program, lévén egész gyorsan beleun az ember abba, hogy egy szerencsétlen ponthalmazzal mászkáljon ide-oda, szőljon a hónap dolgozójának, hogy keresik, segítsen a kisfiúnak bejutni az árnyékszékre ésatöbbi. Újrajrészási lehetősége pedig valahol a nullához közelít, ez egyértelmű. A különféle poénok is csak akkor igazán élvezetesebbek, ha nem századszorra hallgatja őket az ember. Egyszerűen hiányzik belőle valami alapvető komponens, ami talán a legmegfoghatatlanabb egy játékban, ami a képernyő elé szögezné a soros delikvenst. Ez a program minden tekintetben jó, de semmiben sem kiemelkedő, ráadásul hamar kimerül vonzereje. Azt gondolom, a rajzfilm-jellegű kalandjátékok visszatéréseinek nem ez a legmegfelelőbb iskolapéldája; csupán az szól igazán előnyére, hogy ebben a műfajban jelenleg nincsen más alternatíva, régi programokkal összehasonlítani viszont butaság lenne. Lehet, hogy voltak szebbek, jobbak (nem, igenis biztosan tudjuk, hogy voltak szebbek és jobbak), de azokra mára már senki nem tekint úgy, mint egy friss, ropogós programra – egyszerűen túl idejétmúlt dolognak tartja (**Most miért kell általánosítani? Van haverom, aki a mai napig csöpögő nyállal kívánja a polcomon taktikusan elhelyezett *Gabriel Knight* *Mysteries* szeretetsomagot. – Reiker**). A mai modern produktumokkal meg még inkább fölösleges összehasonlításokba bocsátkozni, mert tény, hogy részleteiben felülmúlják, de az egészet tekintve teljesen másfajta hangulatot közvetít. És ez jó. Elvégre, nem kell mindig kaviár. Ez mára az utolsó szavam.

dracoo [nostalgic]

értékelés:

5/10



# MEDAL OF HONOR

## ALLIED ASSAULT - SPEARHEAD



latunk, ekképp direkt párhuzamot vonva a mozcatornán sugárzott tévésorozat és a *Spearhead* között. Na, de térjünk vissza az első benyomásokhoz. Ülök a repülőn, s várom az ugrásra való felszólítást. Egyelőre semmi dolgom, de mint az már megszokott, az egérrel szabadon nézelődhetek. A látvány minősége kifogástalan, a zajok is rendben vannak, hangulatra nem lehet panasz, az egész életszerű. Sorbaállítás következik, majd a karabinerek ellenőrzése és egymás felszerelésének vizsgálata. Kezdek izgulni. Az első, gödöllő, bekötött 800 méteres ugrásalm törnek elő szürkeállományomból. De nincs sok időm nosztalgizálni, az események felgyorsulnak, minden pillanatok alatt történik. Észre sem veszem, már nyitva is a kupola a fejem felett. Körülöttem pedig égen-földön kíméletlenül dúl a második világháború.

Winston Churchill, Nagy-Britannia miniszterelnöke 1944. június 7-én ekképpen értesítette Sztálint a partraszállás menetéről:

„Az „Overlord” tekintetében teljes mértékben meg vagyok elégedve a ma, június 7-én délig kialakult helyzettel. Csak egyetlen partú körzetben voltak komoly nehézségek, ahol amerikaiak szálltak partra, de már itt is megszűntek. Az ellenség hátában, a szárnyakon szerencsésen földet értek a húsz ezer főnyi ejtőernyős csapatok, s minden egységük kapcsolatot teremtett a tenger felől partra szállt amerikai és brit csapatokkal. Veszteségeink csekélyek. Mintegy tízezer ember elvesztésével számoltunk. ... Most erős ellentámadások várhatók, de számítunk páncélos fölényünkre, no meg természetesen légi fölényünkre, valahányszor felhőtlen lesz az ég. ...”

Churchill az eseményekre nagyszabású memoárjában, a Második Világháború című Nobel-díjas írásában emlékszik vissza. Mi pedig – a történelem órákon kívül,

– a *Medal of Honor: Allied Assault*-ból emlékezhetünk a partraszállásra, mikor Omaha Beach-en nyomultunk előre a golyózáporban, félelmet nem ismerve, mégis remegő kezekkel markolva Thompson géppisztolyunkat. A játékot talán senkinek sem kell bemutatni. (Ha mégis: részletes, hat oldalas leírás az idei február számban – a címlapon *Komoly Sam* kezében egy bitang mordállyal) Nem kívánok tehát a teljes *MoH:AA*-val túl sokat foglalkozni. E sorokon a játék kiegészítő lemezéről, a *Spearhead*-ről lesz szó. De az Omaha Beach-et, a talán legismertebb pályát csak felidézném egy pillanatra. Ugyan nem ettől volt elsősorban jó a *MoH:AA*, de tény, hogy nagymértékben köszönhet neki átütő sikerét. A játék igazi értéke az, hogy közvetlen részeseivé válhatunk általa a háború kegyetlen világának, melyet ugyan a valóságban normális ember soha nem kívánna megélni, de többségünket mégis hajtja a kíváncsiság és a megismerés iránti vágy. Kevésbé ismeretes, de Omahán, az első vonalban szállt partra Friedmann Endre is, egy magyar fiatalember, a Ropert Capa néven világhírűvé vált haditudósító. Azért említem nevét, mert ő volt az egyetlen fotóriporter, akinek helyszíni felvételeket köszönhet a világ a D-nap borzalmairól. Ezek a képek szolgáltak alapul Spielberg döbbenetes filmjének, a *Ryan közlegény megmentésének* látványvilágához, áttételesen pedig a *MoH:AA* nagysikerű pályájához is. Capa három tekercset tudott elfényképezni, a negyediket kezének remegése miatt már képtelen volt befűzni. Félelmében az egyik partraszállító hajóval menekült el a térsegből, utólag élete nagy szegényének tudva be cselekedetét. Később, 1954-ben az indokínai háborúból tudósítva egy taposóaknára lépve érte utol szomorú végzete.

Talán a korábbi sikerre alapozva, a *Spearhead*-ben is kulcsfontosságú szerephez jut a D-nap, csak most a másik szemszögből. Rögtön az első pályán Normandiában találjuk magunkat, 1944. június 6-i keltezéssel, 3000 láb magasságban (kb. 1000 méter). Alakulatunk éppen ejtőernyős ugráshoz készülődik. Mondhatnám azt is, hogy Az elit alaku-

A *spearhead* szó egyszerre jelent lándzsahegyet, erőteljes hadvezetést és valamiféle támadás megkezdését. Szellemes cím ennek a kis bővítménynek, ráadásul jó a hangzása is. Találószerűen, mert nagyjából úgy aránylik a *Spearhead* az alapjátékhoz, akár a fej rész a dárdához. Rövid tartozék ugyan, de kellően kemény és hegyes. Az egyjátékos mód 3 kampányt tartalmaz: A szövetségesek franciaországi inváziója; Támadás az Ardenneknben; Berlin eleste. Ez összesen 9 pályát, azaz körülbelül harminc automatikus mentési ciklust kínál a kiéhezett rajongóknak, ami meglehetősen kevés. Tudvalevőleg évés közben jön meg az étvágy, ami jelen esetben sajnos nem vezet lakomához. Az utolsó szakasz, Berlin bevételé talán a legizgalmasabb, de mire belejönne, már véget is ér. A multiplayer rész bővítése ígéretesebb; 12 új map és jó néhány mód vár a társasozás iránt fogékonyakra. Erről később. Akad még itt újdonság, például a személyiségünkön végbement változások. Jack Barnes őrmestert alakítjuk az Egyesült Államokból, aki a névváltoztatáson és pasztikai műtéten kívül tisztségbeli lefokozásán is keresztül ment az előző rész Mike Powell hadnagyához képest. Új társak is járnak az új karakterhez, a játék során Jack találkozik brit és szovjet szövetséges osztagokkal, s hallgatja, mint beszélnek valami merőben idegen nyelvet. (Igaz, brit akcentusra nem figyeltem fel, de az orosz beszélő-lások tényleg szórakoztatóak.)

Nagyobb hangsúlyt kaptak összességében a narratív részek, a karakterek (előre tárolt) viselkedése kidolgozottabb, az élmény még moziszerűbb. Új feladatokkal is elhalmoznak minket, de lényegében most se nagyon van más dolgunk, mint irtani, olykor szó szerint halomra lőni a vérszegény németeket. A játék maradt cenzúrázott, testnedvek és belsőségek most sincsenek megjelenítve. Akit ez zavar, töltsön le hozzá blood patch-et, vagy vessen egy pillantást a *Doom III*-ra. :) A pusztításhoz kapcsolódó fel-

Az alant elterülő három kérdésre helyesen válaszolt olvasóink között három darab *S Medal of Honor: Allied Assault - Spearhead* kiegészítő kerül kiadására, amit a játék hazai forgalmazója, az Ecobit Kft. ajánlott fel. Beküldési határidő: 2002. december 19., postacím: 576 KByte „*Spearhead* nyereményjáték”, 1329 Budapest. Pf. 24, vagy 576kbyte@576.hu (Tárgy: „*MoH:AA*”).

1. Ki a széria orosz származású, zenéjének zeneszerzője?

2. Ki az a hollywoodi színész, aki a *Spearhead* kiadásakor közötti archiv videoszegmenseket kommentálta?

3. Milyen platformokat járt meg eddig a *Medal of Honor* sorozat?





adatainkhoz visszatérve; ezek nem lettek komplexebbek. Kétségtelenül változatosak és a háborús szituációba illők, de jellegüket tekintve mind egy sémára, A-ból B pontba való eljutásra épülnek. Lődd szét, szerezd meg, lopd el, szaladj el orvosért, találj meg a dokumentumokat, találkozz társaiddal stb. Még mindig jóval többet kell lőni mint gondolkodni, de semmi baj, végtére is ez egy FPS, annak pedig első osztályú.

Vannak új német járművek, és Berlinben irányíthatunk egy orosz T34-es tankot is. Ez felettébb magával ragadó élmény, főleg mikor belelövünk a házakba, s a falak látványosan leomlanak. Kár, hogy csak azok, amelyekből támadást észlelünk. 20 típussal bővült a fegyverarszenál is, néhány az újdonságok közül: Gewehr 43, mósár-ágyú, Flak Cannon, négy új géppuska. Szovjet részről a pa-pa-sah becenevű PPSH-41 és a 7.62mm-es DTM került be a játékba, brit oldalról pedig a Sten MG. Illetve multiplayerben hozzáférhető még a német MG42-es (Maschinengewehr 42).

Külön említést érdemlő újítás a füstgránát, ami funkcionálhat jelzőként a társak számára, de fedezék hiányában jó szolgálatot tesz mozgásunk homályba burkolására is. A második világháborús hadszíntéren fontos szerephez jutott ez az eszköz, mégis kevés játékban találkozhatunk vele. (Azok is többnyire stratégiaiak, pl. *Close Combat*, *Combat Mission*) Az ok valószínűleg az, hogy a füst hatásos megjelenítése még mindig embert próbáló feladat a programozók számára. A *Spearhead* viszont rögtön háromféle füstgránátot vonultat fel: piros színű M18-as amerikai, mustár színű szovjet RDG-1-es és a zöld, Nebelhandgrate megnevezésű németet.

#### Első fegyverrel

A technikai részletekhez érve maradjunk még egy gondolat erejéig a füstnél. Én ezt az effektust tekintem a *Spearhead* csúcspontjának, a *MoH:AA* küldetés-lemez leginnovatívabb elemének. Mondom ezt egyszerűen az imént részletezett hiánypótló jellege és a játékban való jó

használhatósága, másrészt a káprázatos kidolgozottsága miatt. Eddig a *Tekken 4* laboratórium pályáján található kód-effektus volt nálam a kedvenc, de a *Spearhead* azt is bőségesen felülmúlja. Sűrű, testes füstöt produkál, ami valószínűen terjed, és csak fokozatosan oszlik. Bámulatos. Az embernek kedve támad maga elé dobni néhányat és csak úgy szaladgálni benne. Szervezetlenebb multiplayer játékok során megszokott jelenet, amint katonák színes felhőtől elborítva céltalanul lövöldöznek és rohanganak, mint valami örüiten tomboló közönség egy elfajult habparty során.

A játék executive producere, Rick Giolito inkább a fényhatások minőségére büszke. Egy neten fellelhető interjúja során elmondja, a világítási munkálatok igazgatására egy Tom Allen nevű úr nyertek meg, aki nemrég fejezte be tevékenységét a *Pókember* filmváltozatán. Giolito állítása szerint a *Spearhead* lélegzetelállító sikeredett, amit nem is kívánok cáfolni, de hozzátenném, sokak szerint a *Battlefield 1942* még szebb.

Részletes textúrák, realisztikus környezet ide vagy oda, még mindig gyakran előfordul néhány csúnya hiba. A puskacsövek sokszor átlógnak a falon, a halott náci feje pedig az ólajtón, mialatt testének többi része bent pihen a karámban. Megesett olyan is, hogy egy halom doboz közül szétlőttem az alsókat, ám a felettük lévőket lógtak továbbra is a levegőben. Fegyverek is találhatók szép számmal antigravitációs közegben lebegve, ez már csak amolyan EA-s hanyagság, megbocsátjuk. A látvány és a pergő akció együttese most is hozza a tökéletes háborús hangulatot. Jó példa erre az „egy éjszaka a pokolban” epizód, mikor erdei táborunkat váratlan bombázás éri, s a nyílt terepen kell a frontvonal mögé szorítani a támadó ellenséget.

#### Humor, künstlich intelligenz

...vagyis buta AI, még mindig. A németek olykor teljesen valószínűtlenül viselkednek, mozdulatlanul szemlélik, míg mi egy szobával arrébb harcolunk társaikkal. Rádásul képesek a semmiből előbukkanni, s akár az előző részben, most is mindig ugyanonnan támadnak. Szintén előfordul, hogy az ellenséges katona beragad egy objektum mögé és csak fut, fut egyhelyben, míg egy headshot-al nem segítünk rajta. A lineáris játékmenet is maradt a régi, habár néhány óriási méretezett pályának köszönhetően szabadságunk fokozódott. Az Ardennek havas erdejében például rögtön eltévedtem,

majd az iránytű nyilacsúkját szándékosan figyelmen kívül hagyva bókásztam hosszú ideig, véletlenszerű sorrendben likvidálva embert, tankot, s minden előírt objektumot. Öröndetes tény, hogy bajtársainkra igencsak ügyelni kell a küzdelmek során. Hamar elbukjuk a missziót, ha magukra hagyjuk őket a bajban.

A *MoH:AA* ott kezdődik, ahol a legtöbb játék véget ér...vagyis az egyjátékos módot követően a multiplayer opciónál - hirdetik a [www.mohaa.hu](http://www.mohaa.hu) oldal lelkes szerkesztői. És ez így igaz. A 12 pályányi bővítményről pedig csak szuperlatívuszokban lehet beszélni. Hatalmas kiterjedésű, külső és belső tereket remekül ötvöző térképek találhatók a *Spearhead* CD-n. Van itt pályaudvar, bazár, repülőtér, erdő az Ardennek-ben, holland kisváros, romos Berlin és még sorolhatnám. De nem érdemes, személyesen kell bejárni és felfedezni őket egytől-egyig. Társaikkal öt féle módban játszhatunk (Free for all, Round based game, Team game, Objective based game és Tug of war). Most csak a Tug of war-t emelném ki, az számít igazi újdonságnak. Tow esetében az ellenséges csapat újjászüléti területének lerombolása és sajátunk védelmezése a kulcsfontosságú elem. Amelyik csapat területe elpusztul, annak tagjai elhalálozás esetén nem születnek többé újra (akár a körökre osztott módban). Ellenben a másik oldal résztvevői komoly előnyhöz jutnak, mert ők továbbra is újjáélednek. A játék bővelkedik egyéb feladatokban is, mint például tengeralattjáró ellopása vagy a Berlin feletti uralom megszerzése. Hasznos újdonság még a realisztikus mód, melynek bekapcsolása esetén a fegyverek pontatlanabban, a lövedékek viszont nagyobb sebet ejtenek, ezzel még hitelesebbé téve a háború imitációját. Amennyiben bírja a szerver, akár 32-en is játszhatunk egyszerre. Ha többet szeretnél megtudni a multiplayer-ről, ajánlom látogasd meg az említett linket, és mélyedj el ebben a jól szerkesztett, magyar nyelvű honlapban.

A *Spearhead* mellé elővettem az *Allied Assault*-ot és a PS2-es *Frontline*-t is. Harcoltam magamban a gép ellen és más emberekkel az interneten. Sokat voltam egyedül, olykor azonban csapatostul, egy alakulat tagjaként rontottam a németekre (szinte mindig a szövetségeseiket választom). Sokszor, rengetegszer előttek, de nem adtam könnyen magam. Még jó, hogy csak játék a *Medal of Honor*, így is háborúval teltek az elmúlt napjaim. Minden tisztelem a *Spearhead* alkotóinak, akik ismét a bátor katonák emlékéhez méltó programot készítettek.

Koranyi Teodor

értékelés:

8/10



# SID MEIER'S CIVILIZATION III

## PLAY THE WORLD

Felesztő: Firaxis Games  
 Kiadó: Infogrames  
 Éredek: Egyesült Államok  
 Minimum: PII 300, 32MB RAM, 1MB VRAM  
 Optimum: Nincs adat  
 Platform: PC  
 Honlap: www.civ3.com



**H**a azt mondom Sid Meier, te azt mondosz Civilization (Térdre borulva. – Reiker). Ha azt mondosz Civilization, én azt mondom minden stratégiai játék legjobbját. Az idő: 1990, az esemény: Elkészül a Civ első része, amit akkoriban még egyszerűen „A Civilization”-nek nevezünk (Szemfüleesebbek persze tudják, hogy Sid az azonos nevű Avalon Hill táblás játékot gyúrta monitorra, az ötlet tehát nem eredeti. A megvalósítás az. – Reiker). Teltek múltak az évek, és csak jöttek egymás után a nagy klasszikus klónjai, és az ősjáték neve egyre csak halványult (??? – Reiker). Aztán mintha egy szellem szabadult volna ki egy palackból, sokévi csend után, mint derült égből a villámcsapás érkezett közénk a Civilization II. A második részre még rá se tudtunk unni, és már jött is a harmadik rész. A tempó pedig tovább fokozódik, hiszen alig telt el fél év, és már itt is van egy teljes CD-t megtöltő kiegészítő, a Play the World. Itt és most, nem csupán új pályákat és küldetéseket kapunk, hanem láss csodát: még tovább tökéletesedett, bár önálló játékként sajnos nem használható. Kiegészítőként

annyi újdonságot kapunk benne, hogy akár negyedik részként is megállná a helyét. Az, hogy önállóan nem telepíthető fel, valószínű a kiadók üzleti fogása, mert nehogy már ne legyen meg neked a Civ III alapjáték (Again: fémdobozos gyűjtői kiadásban :) – Reiker). Telepítés után megvizsgálva a gépre felkúszott bithalmazt, teljes egészében minden megvan ott abban a bizonyos könyvtárban, ami az alapjátékban is megtalálható, ráadásul nem az alapjáték egészül ki néhány újabb menüponttal, mint az a kiegészítők esetében lenni szokott, hanem egy teljesen önálló program indul, a kiegészítő ikonjára kattintva az egereddel.

Mivel a helyem meglehetősen kevés, melyen hozzatok szólhatok, nem térek ki az alapjáték rövid áttekintésére, hanem inkább a temérdek újdonságot boncolgatom. Akinek mégis hiányos az ismerete a Civilization III-ról, annak ajánlom figyelmébe a 2001. decemberi számot, melyben a Dracoo tollából fakadt írás alapos eligazítást nyújt minden kíváncsinak. De lássuk végre mit is kapunk a Play the World installja után. Nos lehet ámulni és csodálkozni, meg trátataaaaam, mert láss csodát, a Civilization III történetében először, megjelent a multiplayer mód, helyi hálózatban, vagy a GameSpyszerverén, biztosítva az önfeléd egymás páholása élményt. Maximum nyolc játékos küzdhet egy időben a győzelemért – lehet benne computer is, - ötféle játékmódban: forduló nélkül, szimulált lépésekkel, hagyományos körökre osztva, egymást megvárva, és emailben. A csörtéknek négyféle győzelmi kondíciója lehet, a kiesés, uralkodás, a királygyilkosság, és egy adott terület elfoglalása. Egyébiránt minden olyan játékszabály beállítható, mint a hagyományos gép elleni játékokban. Megjelent nyolc új nemzet: Mongólia, Karthágó, a spanyolok, az arabok, a kelták, Korea, a törökök, és a vikingek. Minden újonnan megjelent nemzet hozott magával egy rá leginkább jellemző új harcost, így színre lép a mongol keshik, a numíbiai zsoldos, a Spanyol konkviztádor, az arab ansar harcos, a gall swordsman, a koreai hwach'a, az ottomán sipahi, és a viking berserk.

A Scenario menüpont is jócskán kibővült, mivel az eredeti



CivIII küldetéseken túl megjelent 53 új pálya, melyeken már természetesen az új nemzetekkel is találkozhatunk. A játékban megjelent egy rakás újítás, ami sokszor egészen új játékelményt hozhat, legtöbbször még tovább egyszerűsítve a játszhatóságot. Ilyen legfontosabb újítás a mozgásútvonal kijelölése, melyen azután a kijelölt karakterünk magától végig lépked (Call to Power találmány. – Reiker), beállítható a tüzéségnek a folyamatos tüzelés, hatékonyabb lett a kémkedés, és tovább egyszerűsítették a városok menedzselését. A birodalmak erősítésére megjelentek az őrtornyok, a repülőterek, és a radarállomások. Új gerillaharcosokat és középkori gyalogos egységeket lehet hadrendbe állítani, továbbá megjelent néhány új csoda, és a birodalom pénzt gyarapíthatod a részvénytőzsián is. Kicsit átszabták a pályaszerkesztőt is. A térkép mérete az öt alap méreten belül tovább finomítható a képkockák állításával, már vízre is lehet várost építeni (Call to Power találmány. – Reiker). 35 új térképre helyezhető egység jelent meg, és a régiók közül egy csomót átneveztek. A pályákon beállítható az időlimit, az idő alapegysége – év, hónap, hét - beállítható, hogy bizonyos fordulószaám mennyi konstrukciós lépésnek feleljen meg, és az indulási idő. A játékszabályok is kibővültek, így beállítható feltétel lett a királygyilkosság, egy pont a térképen amit meghódítva az győzelmet jelent, ill. bekapcsolható, hogy az egységek elfoghatók legyenek-e, és az ellenség kultúrája lemásolható lett.

Mint láttátok, nem véletlenül írtam az elején, hogy ez a kiegészítő akár egy új részként is megállná a helyét, annyi újítást tettek bele (Mint láttátok, jobbára korábbi Civ-ek III. a CTP sorozat innovációját, egy csokorban. – Reiker). Ezek után kíváncsi leszek, hogy ha megjelenik valóban a negyedik rész – még semmi hír róla, - abban miket hoznak össze. Mindenesetre kíváncsian várjuk. Ugye? (Pirates! 2 anyone? – Reiker)

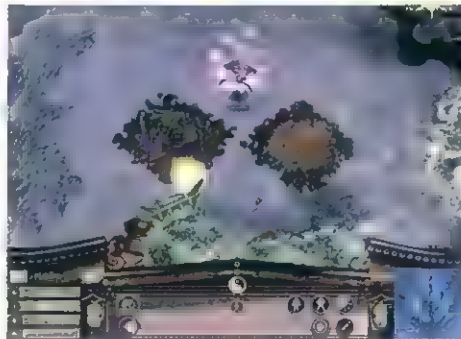
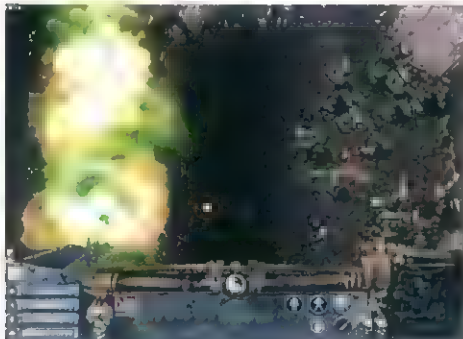
Cleml  
 értékelés: 8/10

	Támadóerő	Védőerő	Lépésszám	Pénz
Spearmen	1	1	1	20
Numíbiai Spearmen	2	1	1	30
Knight	1	3	2	70
Ansar Warrior	1	1	1	60
Keshik	1	1	1	60
Explorer	1	1	1	20
Conquistador	3	1	1	100
Cavalry	1	1	1	100
Sipahi	1	1	1	100
Longbowman	1	1	1	100
Berserk	1	1	1	100
Swordsmen	1	1	1	100
Gall Swordsman	1	1	1	100
Cannon	1	1	1	100
Hwach'a	1	1	1	100



# BATTLE REALMS

## WINTER OF THE WOLF



**A** Baljós Árnyak óta nem kifejezett sikk folytatásokban gondolkodni – ismerte fel a 2001-es szezon üdítő hatású RTS-ének kifejlesztéséért felelős Liquid Entertainment. A rendhagyó, mondhatnók egyedülálló megoldásokat is felvonultatni kész *Battle Realms* – folyamatos egységtermelődés, innovatív technológia-rendszer, forgathatatlan, de legalább háromde UV tájmodell – csupán eddig, s egy perccel sem tovább vallhatta magát kiegészítéstől mentes szórakoztató produktumnak. Az alapmű ezennel az eredeti játék hét évre visszamenő előzményeit taglalván igyekszik elnyerni a *Battle Realms* játékosok további, feltétlen imádatát.

A Farkas Klánra bizony rendkívül sanyarú, bizony rendkívül nehéz idők járnak. Az egykoron dicső nemzetség rabszolgasorban nyögi a mind katonai, mind infrastrukturális szempontból szigorúbb Lótusz Klán kíméletlen elnyomását. Játékosai minőségünkben Grayback Nagyreményű Farkas Klánvezér erőteljesen tenni akarástól duzzadó testével / lelkeivel hajít minket nyakon a *Winter of the Wolf* címen érkező expansion pakki, mondván: egyesítsd, majd vezess győzelemre a szétszóródott Farkasokat a konkurens erdők ellenében, ha tudod!

Nyolc, csak és kizárólag a bővítéssel támogatott verzióban hozzáférhető új egység, illetve négy új Zen Mester jelentek a kampányküldetéseken túl értendő, érdemi változtatásokat. A hadjárat maga a Farkas Klán függetlenségért vívott, elkeseredett csatározásait mutatja be. A Klánok mellé dukáló, új Zen Mesterek egyedi képességekkel, friss lehetőségekkel bővítik a népcsoportok repertoárját – színesített

stratégiai faktorok? Erről kár lenne vitát nyitni – színesített stratégiai faktorok. Az eredeti játékból már megismert fegyverek szintű új értelmet nyernek a Farkas Klán színeiben rajthoz álló Hadurak számára – segedelmükkel láncokat szakajthatunk, blokádot törhetünk, ellenbeleket forgathatunk fel, s ki egyaránt. Maroknyi vizuális adalék is befoglal, melyek java része az immár megvalósított s implementált havas környezet hozadékainak tekintendő: hóban maradt lábnyomok, gőzölgő lehelet, sőt – ezen újítás áldásos módon már a játékmenetre is szerves hatást gyakorol – lassabb ütemű rizstermelés. Hogy miért? Nos hóban a rizs – nehezebben nő. (A játérendszer lehetőségei egyébként nem bővültek újabb termelhető nyersanyagokkal, mint azt pár hálón praktizáló Nagytudású Pletykapetyka tudni vélte – nekik, meglehet, csalódásszámba megy a Farkas Tele.) Az interfészen is el-el szöszmötölt maroknyi lelkes Liquid munkatárs, kik állításuk szerint hatékonyabb, átgondoltabb, s nem utolsósorban: lényegesen kezelhetőbb paneleket alkottak a bővítéshez. Ezt hívom csak igazi rizs(a) termelésnek, ám ha ők fontosnak tartották megjegyezni, úgy feltétlenül közölnöm kellett állításukat. Van itt kérem még: fejlesztett többjátékos-panel is, mely – hasonlóan a kezelőfelület-irányvonalhoz – gyorsabb ütemű multiplayer-konfigurálást tesz lehetővé.

A *Battle Realms* játérendszer ismerőinek s rajongóinak egész biztosan kedvükre való lesz a *Winter of the Wolf* – a tucatnyi újítás mellett végre betekintést nyernek egy eddig nem tisztázott előzmények nyomán kialakult konfliktusrendszer pontosan körvonalazott mértékeibe, sőt a mellékelt pályaszerkesztő segítségével végre végtelen számú küldetést, izgalmat készíthetnek s szerezhhetnek pajtásai

száma. (A Ubi Soft egyébként különleges árengedményes akció keretein belül kíván megszabadulni a frissen illatozó kiegészítés még raktáron lévő példányaitól, részleteket, lehetséges okokat lásd a hivatalos honlapon.) Gyűjtők kedvéért még az autentikus Wolf Clan karakterkészlet is ott figyel a korongon, true type font kivitelben. Olvashatósága ugyan zérushoz tart, de azért mi méltányoljuk az alkotók igyekezetét. Egyébként pedig blablabla, tarara és tititíri, foglalhatnánk össze e kötelező rutinkiegészítőket, legfőbb tapasztalatainkat. Csak és kizárólag azoknak, akik még egészen biztosan kíváncsiak rá.

értékelés:

7/10

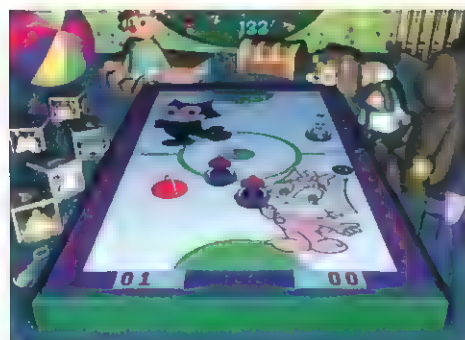
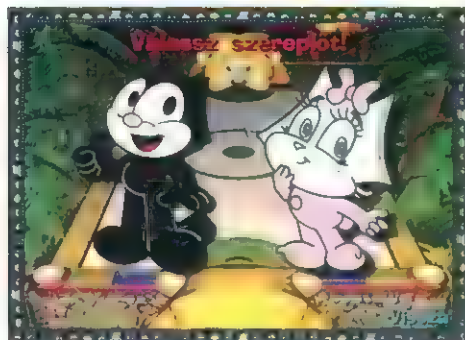
Az alant ekerülő három kérdésre helyesen választ adó olvasóink között egy darab *Battle Realms: Winter of the Wolf* kiegészítő kerül kiemelésre, amit a játék hazai forgalmazója, az Artomax Kft. ajánlott fel. Beküldési határidő: 2002. december 31., postacím: 576 KByte, *Battle Realms* nyaroményjáték, 1329 Budapest, Pf.: 24, vagy 576kbyte@576.hu (Tárgy: „Az első Farkas...”)

1. Mennyi ideig tart a *Battle Realms*?
2. Mi a Liquid Entertainment főhadiszállásának címe?
3. Hol dolgozott Ed Del Castillo felesége a Westwood Studios előtt?

Jatek-Magazin - Winter



# BUDGET JÁTÉKOK



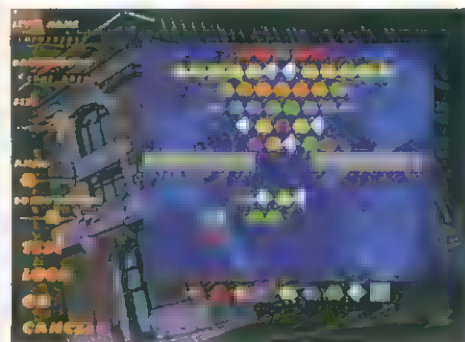
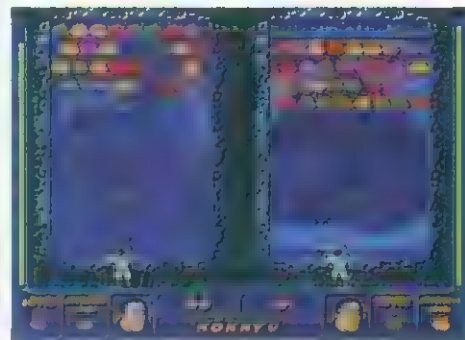
## Baby Felix's Shuffle Puck

Már itt az elején leszögezném, hogy a decemberi Budget rovat rendhagyó lesz; a három górcső alá tolt anyagon számos közös vonás fedezhető fel. Először is, mindhárom játék rajzfilm-köntösbe van bugyolálva, másodsor - és ebből is fakadóan - tagadhatatlanul a legfiatalabb playereknek készült (legalábbis elsősorban), s végül, de abszolút nem utolsósorban: mindhárom stuff magyar áru, többek között az 1994-es Reunion-t, az Imperium Galactica első két részét és a játéktörténelem eddigi legszebb ürstratégiáját, a Haegemoniát is fejlesztő Digital Reality eszkábálta őket össze.

Akkor ugorjunk is neki az elsőnek. Érdekes tudni róla, hogy egy veterán játék szolgál a téma alapjául, az Amigán és Atari ST-n '89-ben megjelent Shufflepuck Café. A - ma már a Mattel birodalmába olvadt - Braderbund cég kultusz-játék státuszú tákolmányában és a most vizsgált feldolgozásban is ugyanaz a lényeg: két játékos áll egy tábla két végében, kezükben egy ún. pad-et szorongatva, amivel egy korongot kell a másik kapujába pöckölniük; alternatív megnevezésként „air hockey”-nak is hívják a dolgot. Aki még most sem vágná, hogy mi a hebrák ez az egész, az is biztos összefutott már egy ilyen táblával a játékkermek zugaiban. Itt most szó szerinti 3D-s, kézzel fogható táblát kell érteni, nem egy raszterpontokból kirajzolt játékkeretet. (Az „igazi” táblát a legtöbb esetben ultraviola-fénnyel „borítják be” hogy a villámgyorsan cikázó, mandinerektől beszédült fehér korong jól látható - és látványos - legyen - így már biztosan leesik mindenkinek, hogy mi is ez való-jában.) Egyfelől ez volna tehát az alapötlet, másrészt minderre tapasztottak egy 'Felix' féle hámréteget. Talán nem is sejtjenék, de Felix már igencsak öreg macsek, 1919. november 9-én született (Feline Follies). „Édesapja”, Otto Messmer megteremtette az első animált sztárt, akinek népszerűségével csak Disney-ék jóval később előmászó Mickey Mouse-a vehette fel a versenyt. (Egyes teóriák szerint Walt meister a négyujjú cirmos alakját koppintotta le, mikor megalkotta a híres rágcslót.)

A prógi vezérléséhez is egy mesterségesen előállított egerentyűre lesz szükség, ezzel mozgathatjuk a választható platformban csücsülő rajzfilmfigurát (persze a mozgás lehetősége csakis a saját térfelünkre korlátozódik). Ha a sokat emlegetett szomszéd Pistikét szeretnénk meccsre hívni, ezt is megtehetjük, ráadásul úgy, hogy Istvánka nyugodtan otthon hagyhatja a gépét, meg a coax-kábelét - elég, ha magát hozza, és rátapad a billentyűzet kurzorgombjaira. Ez lenne a Duel üzemmód. Persze a játék nem is volna játék, ha nem lenne egyjátékos módja. Utóbbiból két fajtát választhatunk; az egyiket Adventure, a másikat Tournament módnak keresztelték hazánkfiak. Minthogy van adventure módusz, ehhez értelemszerűen történet is dukál: Baby Felix és cimborái egy mágikus shuffle puck játékban találják magukat; innen kell visszaszerezniük Felix „varázzsákját”, amit a gonosz Professzor és mechanikus csatlósa, Master Cylinder tulajdonítottak el tőlük. Az öt különböző világ játékerén időnként fel-felbukkanak powerupok, ezeket a koronggal tudjuk aktiválni. Néha nem csak „powerup” módjára, hanem akár „powerdown”-ként is működhetnek a tárgyak; előfordul, hogy játékosunk összemegy, vagy a képernyő áll fejre, megbolygatván ezzel az egész irányítást (Ettől volt szebb és jobb az alap Arkanoidnál a 8-bites Batty is. - Reiker)

Lehet, hogy ez a Baby Felix fajta Shuffle Puck gyermeknek tünik, de nem feltétlenül kell hozzá 4 évesnek lenni, hogy leüljünk elé; akít vonz az air hockey, annak egyvala-mit tudok mondani: próbálja ki.

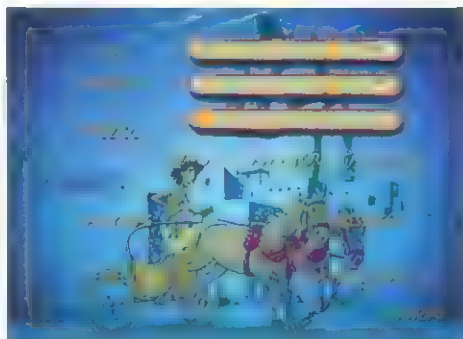


## Extreme Ghostbusters Zap the Ghosts!



Úgy látszik, nekem alaposan kijár ebből a 'zap' szentségből – a múltkoriban egy egész darab Zappert volt alkalmam megismerni, most pedig ösrégi ismerőseink, a *Szellemirtók* szeretnék minket megismertetni eme ritka jelenség nyújtotta örömeikkel. Mint ahogy már említettem, mindhárom játék egy-egy rajzfilmből / comic-ból lényegült játékká. Hát hogy is lehetne kivétel pont egy *Ghostbusters* játék, mikor tengerentúli cimboráink egyik legkedveltebb agyalványáról van szó. A vaskos tűzerővel megrakott, paranormális tevékenységeket „normalizálni” igyekvő médiumok a '80-as évek érája óta hajkurásszák a nyughatni nem képes túlvilágiakat; a *Ghostbusters* történelem mind képregény (1988-ban debütált; tetszési indexének mutatója azonnal V2-es rakéta módjára hágott az égbe – Amerikában a NOW, Angliában a Marvel licensze alatt), mind az ebből származó rajzfilm, mind pedig mozifilm formájú feldolgozást is felírhatott már a listájára.

A számítógépes listaelemhez előljáróban szintén egy kult játék címmel kell, hogy éljek, ez pedig nem más, mint a hírhedt *Bust-a-Move* (aka *Puzzle Bobble* – *Relker*) – KÍSÉRTETIES a hasonlóság!). Ismét agyunk „arithmetic logic unit”-ját kell tehát impulzus-sorozatokkal traktálnunk; a lecke a következő: négy szellemvadász közül választhatjuk ki a nekünk szimpatikus fazon, majd a következőkben a képernyő aljáról felfelé célozva kell kísérteteket hajigálnunk a fent tömörülő szellemek közé. (Egy célkeresztet a *Worms*-ben látott módon egy körív síkjában tudunk mozgatni, szemmértékkel pozicionálva azt az effektív lövés érdekében; ebből kifolyólag itt is csak az egérre korlátozódik az irányítás, amennyiben a drága Pistike nem kezd el a billentyűzet fölötti uralom megszerzéséért és a Contest módban való kompetitív szereplésért nyafogni.) Persze nem csak ennyiből áll a dolgunk, a szellemek ugyanis színesek, a progi pedig logikai anyag – ebből adódóan minimum hármas sorozatokat kell kialakítani a lényekből, ezúton „párologtatva el” őket a játék színteréről. Nagyobb lélekszámú csoport kinyuvasztása esetén kedvezőbb körülmények, na meg több pont üti a markunkat. A „kedvezőbb körülmények” a következőképpen nyilvánulnak meg: ha egy 4-es csapatot vonunk ki a forgalomból, valamiféle bonus tárgy (powerup – mi más :) jelenik meg, míg ha egy 5-ös pakkot teszünk hidegre, az időközben lefelé közelítő szellemcsorda hátrál vissza egy egy-ségnyit. (Itt a jobb oldalon leledző időmérőnek van szerepe; akkor merészkednek közelebb a dögök, ha egy bizonyos időintervallum alatt elfogy belőle a zöld trutymó, ezért ezt is illik figyelembe venni.) Az „apage satanas” hatás persze nem csak így érhető el, az említett bonusok között is találunk majd a kísérteteknek megálljt parancsoló cuccot. Az Arcade mód tehát a pontszerzésről szól, míg a Challenge játékmódban a *Szellemirtók* kabalafigurája, Slimer (a Smiler név legalább ennyire találó lenne) kiszabadítására indítunk hadjáratot. Tömören ennyi volna az új pályák összerakását is engedélyező *Extreme Ghostbusters*, ami sikeresen ötvözi a „*Szellemirtók*” hangulatot egy szórakoztató logikai játékkal. A három kódhalmaz közül ez az, amit minden ilyen jellegű játékkal szívesen játszadozó felnőttnek is bátran ajánlhatok; a shareware programokkal ellentétben biztosan nem fog regisztrációért nyekeregni.



## Papyrus - The Pharaoh's Challenge

Fejlesztő: Digital Reality

Kiadó: Wanadoo / LSP

Megjelenés: 2002

A '74-ben kiötlött Papyrus-t, Lucien De Gieter figuráját is utolérte végzete: a kettes számrendszer martalékává lett. Nem mondható, hogy felületes munka volna a rajzfilm; az ifjú kalandjainak megírásánál tapasztalt archeológusok felügyelik a történetészövést. A francia székhelyű Dupuis Audiovisual cég logójához olyan további animációs hősök nevei fűződnek, mint Flash Gordon, avagy a világhírű Spiro.

A hazai arcok kotyvasztotta program tehát a (kis hazánkban is vetített) *Papyrus* rajzfilmre épül; felülnézetes versenyjáték, a *Death Rally*-re emlékeztető perspektívával. Persze nem holmi 1001 lovas Bugatti Veyron szintű autósodákban kell tipornunk a pedált, hanem ízig-vérg ókori fogatversenyben hajthatjuk a szó szoros értelmében két lóerős tákolmányokat – a *Ben Hur*. Hogy ne legyen olyan egysíkú az egész, a fogatokat potenciális fegyverekkel pakolták meg: a Ctrl-lal gubicsokat szórhatunk a nyomunkban iszkoló nyavalyások szekere elé, míg a Shift-et simogatva nyílvevőket repíthetünk az előttünk nyargaló rivális egységbe – ugyanígy persze ellenfeleink is gonoszodhatnak velünk (*Rock n' Roll Racing* érzés befigyell). Amennyiben a versenytársakat sikerül járművük mozgásképtelenségéig amortizálnunk, ők automatikusan diszkvalifikálódnak is a versenyből, s mint akadályozó tényezők funkcionálnak tovább. Az előző két programhoz hasonló módon itt sem hagyták powerup-mentesen a pályákat, a *Papyrus* játék esetében viszont túlnyomórészt a pozitív hatást kiváltó tárgyakat erősítették a srácok – ezek versenyenként változnak, legtöbbször a fogat „fegyverrendszerét” töltik újra, vagy négy lábú paj(t)ásainkat kapcsolják „SPM fokozatba” :). A főmenüben nem kevés játékmód közül csemegézhetünk; itt újfent megtaláljuk a történeti módnak megfelelő Adventure Mode-ot, ahol Théli Chéri-t, az egyiptomi fáraó lányát kell visszakaparintanunk az elvetemült Aker paptól, Seth istenség szolgájától, aki nem volt rest elrabolni az uralkodó szeme fényét. Ez egy összetett versenysorozat, összesen öt, többször ismétlődő pályán, vanálódó számú ellenféllel szemben. A versengések helyszínül Egyiptom jellegzetes épületeit is ledigitalizálták a „diszkrét értékek között változó valóság” trükkmeisterai; a Piramisok tövében, a Szfinx körül, vagy a Nilus fölött ívelő hídon is rohathatjuk a lódobogástól harsogó köröket. A történeti opciót választva képregényszerűen, a karakterekre kattintva tudhatjuk meg a küldetés – és az alatta nyugvó sztori részleteit; szinte minden egyes futam után bevillan ez a képregényt idéző kiegészítő. Ezen felül létezik még Simple Race, ez gondolom nem szorul különösebb magyarázatra – egyszerű versenyről van szó; Time Trial, ahol az idő jelenti az elsődleges ellenfelet, ezek alá pedig nem állott beférkőzni a decemberi Budget rovatban szinte már tradicionális jelentőséggel párosult párbaj mód – csak hogy a versenyjátékokat is szerető Pistikének ne inogjon meg a lelki békéje :).

Jóllehet most sem egy csúcskategóriás játékról van szó, a felülnézetes versenyjátékokat élvező gamerek nyugodtan tehetnek vele egy próbát.

E három Digital Reality játékból nyoma sincs brutalitásnak, vagy a vérnek – karácsonyi ajándék felől tétovázó kisgyermekes (ne adj' Isten játékszenvedélytől lázas, fel nem nőtt) szülők előnyben... :)

Ja, a virgács meg a szentfa legyen veletek!

Furulyás Ádám



Tom Clancy's

# GHOST RECON™

PC CD-ROM



...HOGY IDÉN KARÁCSONYKOR SE  
MARADJ GHOST RECON NÉLKÜL...

*A közkedvelt játékokat most egy csomagban megszerezheted!*



**Tom Clancy's Ghost Recon  
GOLD EDITION**

Tartalmazza:

Tom Clancy's Ghost Recon  
Tom Clancy's Ghost Recon - Desert Siege



**Tom Clancy's Ghost Recon  
COMPLETE EDITION**

Tartalmazza:

Tom Clancy's Ghost Recon  
Tom Clancy's Ghost Recon - Desert Siege  
Tom Clancy's Ghost Recon - Island Thunder

Minden idők legjobb kommandós játéka - PCGAMER (U.S.A.) 2001 Az év játéka

Egy szó mint száz: Ezt a játékot hi ne hagyd! - IGN PC 2001 Az év játéka



1077 Budapest, Wesselényi u. 21., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799,  
Web: [www.automex.hu](http://www.automex.hu) - Email: [info@automex.hu](mailto:info@automex.hu)

Play It On  
**ubi.com**

**Ubi Soft**



© 2002 Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm and Red Storm Entertainment are trademarks of Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubi Soft Entertainment company.  
Tom Clancy's Ghost Recon is a trademark of Ubisoft, Inc. under license to Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved



# The Elder Scrolls III MORROWIND™

Magyar nyelvű kézikönyvvel

**Próbáltad már?**



Ne hagyd ki!  
A Tribunal™  
kiegészítő  
számtalan újítással  
még 40 órát  
élvezheted a  
MORROWIND  
világát.

**Bethesda**  
SOFTWARES INC.  
a ZeniMax Media company

**Ubi Soft**

Kapható a nagyáruházakban  
és viszonteladóknál.

**automex**  
MULTIMEDIA

© 2002 Bethesda Softworks Inc., a ZeniMax Media company. The Elder Scrolls, Morrowind, Tribunal, Bethesda Softworks, ZeniMax and their respective logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the United States and/or other countries. Distributed by Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved.



Rendeléskor rózsaszín postautalványon fizess be címünkre (1329 Bp., Pf: 24) annyszor 100-Ft-ot, ill. 150-Ft-ot, vagy 2002 Ft-ot, ahány újságot rendelni szeretnél, + a postaköltséget\*, majd az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatba írd be a kért lapok megjelenési számát!

Fontos! Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendelésedhez, úgy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat. A postaköltséget\* a mellékelt táblázat alapján számolhatod ki.

# Ha most egy évre előfizetsz az 576 KByte-ra, 9552 Ft helyett mindössze 6999 Ft-ért tiéd lehet a következő évfolyam, továbbá 6 általad kiválasztott korábbi számunk.

db.	postaköltség
1	83,- Ft
2 - 6	303,- Ft
7 - 16	620,- Ft
17 - 33	680,- Ft
34 - 49	740,- Ft
50 - 65	800,- Ft

Az 576 KByte 1990-1999-es

számai 100 Ft/db (+postaköltség\*), 2000-es számai 150 Ft/ db (+ postaköltség\*),

a teljes 2001-es évfolyam 2002 Ft/11 db (+postaköltség\*) áron megvásárolható boltjainkban, vagy megrendelhető csomagküldő szolgálatunktól.

(1329 Budapest, Pf.: 24)

## PARTNEREINKNÉL MINDIG KAPHATÓ A LEGÚJABB 576 KBYTE

Amennyiben ön is szeretne partnerünk és forgalmazónk lenni, valamint cége ingyenes hirdetését ezen az oldalon megjelentetni,

keresse szerkesztőségünket a 369-2686 telefonszámon, vagy a TLAJOS@576.HU ill. FRIGYES.BISCHOF@576.HU elektronikus postacímeken.

**SZERVÍZ!**  
**MÁTRIX, TINTASUGARAS,**  
**LÉZERNYOMTATÓK GYORS**  
**JAVÍTÁSA! DÍJTALAN**  
**BEVIZSGÁLÁS**  
**BP. 1083. SZIGONY U. 9-11**  
**TEL.: 323-0-323,**  
**06-30-9-510-510**

**X MULTIMÉDIA SHOP**  
**Üzletünk és házimozi**  
**bemutatótermünk címe:**  
**1133 Hegedűs Gy. u. 63.**  
**Tel: 06-1-239-6761**  
**WWW.XMS.HU**

**Magép PC**  
Számítástechnikai Studio  
Alkatrészek, konfigurációk, forgalmazása  
Játék és ügyviteli szoftverek, kiegészítők  
értékesítése  
Üzletünk: 2800 Vác, Zrínyi u. 5  
Telefon: 21-410-14  
Fax: 27-510-190  
E-mail: magep\_pc@vnet.hu  
magep@centernet.hu

**HÁNYZS-ON-LINE**  
VI. Szlovák. 86  
T: 409-12 83  
Kedvező árakkal várjuk Önöket!!

**PC CLUB**  
17 db hálózatra kötött gépen  
game & internet  
nyitva: 12-22-ig  
8-10 fő esetén akár non-stop is  
Cím Bp IV. ker Virág u. 9.  
Tel: 369-25-23

**NEO**  
Dunaújváros, Vasút út 53.  
Tel.: 25/500-040  
Mobil: 30/2174257  
E-mail: neo@neocomputers.hu  
www.neocomputers.hu  
**CD írás 100 Ft!**  
**VIVA.net** - számítógépek, alkatrészek értékesítése,  
- számítógépek helyszíni és szervizes javítása,  
- hálózatok tervezése, telepítése  
- monitorok, nyomtatók javítása  
- Vivanet Internet előfizetés  
- Postabankos áruhitel ügyintézés  
A város legjobb árával várjuk Önöket.

**FRAEL**  
Computers eladás és szervíz  
Frakomp Számítástechnika  
Vasárnapon tőlünk számítógépet otthonra, vagy alkatrészeket cégének  
Használt és új számítógépek, kezdőtől a profig  
hagyományoktól, minőség szerinti összeállítású gépet a legjobb  
minőségben, a legjobb áron.  
Cím: 1042 Bp. Árpád u 39-41  
Tel/Fax: 06(1)399-0952  
E-mail: fraelcomp@clander.hu

**NEO**  
Székesfehérvár, Radnóti tér 3-4  
Mobil: 30/2174257  
E-mail: neo@neocomputers.hu  
www.neocomputers.hu  
**CD írás 100 Ft!**  
**VIVA.net** - számítógépek, alkatrészek értékesítése,  
- számítógépek helyszíni és szervizes javítása,  
- hálózatok tervezése, telepítése  
- monitorok, nyomtatók javítása  
- Vivanet Internet előfizetés  
- Postabankos áruhitel ügyintézés  
A város legjobb árával várjuk Önöket.



# Hézagos a gyűjteményed? Tudod, mi a dolgod.





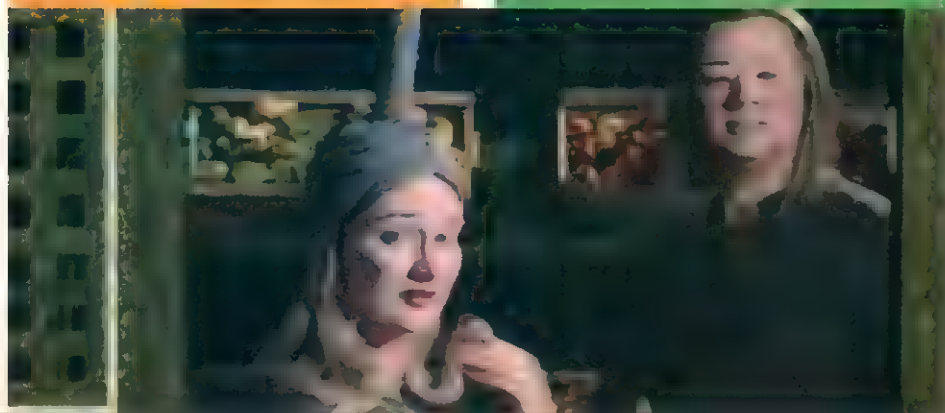
# Zelenhgorm: The Land of the Blue Moon

## Episode I - The Great Ship





## Teljes végigjátszás





# Ring II

## Teljes végigjátszás

Csak távirati stílusban, hogy kiferjen. Alapvető dolog, hogy minden tárgyat csak egy bizonyos helyen lehet használni, ez könnyű, és, valamint minden olyan helyet, ahol tennünk kell valamit, a jobb felső sarokban ikon-nal jelez a program. A műhelyben menjünk jobbra, a fűtatóhoz, amit ragadjunk meg, és többször húzzuk le, majd eresszük el, amíg lehetséges. Menjünk kicsit vissza, a kalapácsot működtető fogantyúhoz, ezt a zene ütemére kell jobbra-balra tolni. Kitor a tűz, menjünk hát a bejáratnál lévő árkád-szerű építményhez, és vegyük fel az oltóberendezést, valamint itt töltjük fel vízzel. Oltsuk el a tűzfészkeket. Menjünk ki a műhelyből, majd jobbra, a füstölő kemény felé. Vegyük fel a fogót a földről, majd segítségével szabdítsuk ki a bikát tövisbörtönéből. A rózsát adjuk a lénynek. Vegyük fel a kámpót, keressük meg a kötelet a mezőn, azt is, majd használjuk a csontvázat takaró bozót. Menjünk a bikához, adjuk oda neki a melléte heverő bórdarabot, majd ültessük a második rózsát a csontváz elé, a földbe. Menjünk tovább, majd visszatérve használjuk a kötel végét a lénnyel. Kan. Vegyük fel a tört a csontvárról, majd másszunk ki a fára, ahol a törrel átjuthatunk a másik oldalra. Nekifutásból ugorjunk át a patakot. A pókhálón közepén kell áthaladni, lépésenként, várjuk meg, amíg a rángás elül, akkor induljunk tovább. Egy köőtart találunk itt, de most másszunk át a fátörzson, majd haladjunk jobbra, keresztül a lavamedencék között. A szobortól vegyük magunkhoz a kalapácsot, majd visszafelé ennek segítségével halátalanítsuk a tűzdemónokat. Az oltárhoz visszatérve applikáljuk a második háromszög kigylit. Most balra menjünk, az alagúton át (szaladva, ugrálva, egyenként kerüljük ki a lángokat). Vegyük fel az edényt, menjünk vissza, használjuk az oltárt.

A kapu bal oldali kirakójával kezdjük - úgy tolgassunk, hogy végül a középső kocka maradjon szabadon, az ágak pedig sugántrányba nézzenek. A jobb oldali kirakó lesz a kulcs, a zár alágján kell összeraknunk, majd a közepénél felvinnünk, s a záron alkalmaznunk. A barlangban, baloldalon vegyük fel a tűzvirágot, majd menjünk vele hátra, a két furcsa szerkezethez, helyezzük a földbe, világít. A három tőköt tegyük a jobb oldali gépezet posztaliba. Menjünk az asztalhoz (a térvét érdemes megnezni a fehér kör jelzi, mi a következő lépés), majd jobbra tőle a szerkevényhez. A bal szobrocskából vigyük a széndarabot a háromszög alakú gépezet közepén lévő „vitrinbe”. Most a szerkevény jobb szobrocskájából vegyük ki az ólmot, ezt a gépezet alsó, bal bemeneten kell alkalmaznunk. Lépünk a másik, homokóra-szerű géphez, húzzuk ki a reteszt amennyire csak bírjuk és engedjük el (l). Töljük vissza a reteszt. A háromszög alakú gép bal alsó vezetéken van egy csap, ezt bírzzgáljuk meg kétszer. Menjünk kicsit tovább, vegyük fel a jégvirágot, amit alkalmazunk a gép felső gömbjén, majd használjuk kétszer a felső csapot. Vegyük fel a kis rézfedőt, onnan, ahol a jégvirág is volt. Házasítsuk össze egy második tűzvirággal, s vigyük a szerkezethez, ültessük a földbe. Most a jobb alsó csapot tekerjük meg kétszer. Vegyük ki a gép közepéből a gyémántot, majd a földről az arany ékkövet. Menjünk a bejárat közelébe, az edényekhez. Az új helyszínen vegyük fel a követet, menjünk a szakadékhöz, dobjunk egyet bele. A túlfoldról Siegmund tűzlabdákat lő ránk, amit hatszor el kell kerülnünk,

a felszálló légáramlatot kinasználva. Akkor dobunk jobbra követ a szakadékba, amikor már megkezdte a varázslatot, és a kezét nagyjából vízszintesen tartja. Mikor vége, dobunk még egy követ, és ugorjunk mi is a szakadékba. Beszéljünk mindegyik arcra a fában (férfi, nő, gyermek, venember). Haladjunk át a lecsapódó gyökerek alatt, lehetőleg elve. A következő képernyőn a szellemek visszalöknek, de vegyük elő törünket, és próbáljuk elmozdítani, mutassuk meg nekik. Ragadjuk meg a botot, mozgassuk, mire az agyonnyomja a három csontkatonát. Menjünk le, ahol elvesztjük a törünket, de vegyük fel az amulettet, s szaladjunk rögtön visszafelé. Utolsó ellenfél kikütvá, menjünk tehát vissza a medvéhez és simogassuk meg a buksiját. A műhely elé kerülünk, kopogjunk az ajtón kétszer, majd nyituk a medvét. Odabent balra van pár láda, a jobb oldalt nyissuk ki. Beszéljessünk Mime-mal, aztán nyituk ismét a medvét. Ezt eljátszuk meg egyszer. A dobított póknál találunk egy botot, amit mártunk a savas bódorba. Sétálunk a középső fénz, amit sikerrel megrögzünk meg, majd döntünk fel. Átmaszva rajta rögtön fordulunk vissza, hogy a közelítő pok el ne kapjon, inkább bizzuk a fákra. Most már nyugodtan átkelhetünk. A kastély előtt rejtőzzünk el baloldalt a pok elűnével fűsünk a bejáratához. Odabent ne álljunk le, ugorjunk az asztalra, balra, a sötétőbe. Szózzuk be magunkat, így a pókok elkerülnék minket. Találunk egy edényekkel tele börtört, erre másszunk fel a szélén. Menjünk a bal hátsó szaléhoz, a falnál ugorjunk le, a ládára, vegyük fel a kulcsot. Ugorjunk le, másszunk a másik, zárt szekrényre, onnan a fal kiszélesítésére, a kalitkájig. Menjünk le a szeméthalom és az egérfogó mellé, majd törjünk szemetet belé, a pok csapdába esik. Vegyük kiöcsön a ládát, amivel vegyük ki az enyémvet is. Ezzel a bigyóval nyissuk ki a két börtör között lévő ládát, amiben kardunk rejtve található. A műhely központi gépénél rakjuk a kard csarabjait a kimenetbe, majd ismételljük meg a játék legelején véghezvitt feladást. Szedjük ki az oltárt fémelt a kimenetből, az edény fogantyújával öntsük a for-

mába, amit vigyünk a kis medencéhez és hűtsünk le. A kardot tegyük az üllőre, majd ismételljük a kalapácsos modulust. A köztátek után menjünk az alagútba, ahol lépkedjünk, ugráljunk a mintás padlóköveken a tuskes fallig. Aztán gyorsan vissza, várjuk meg, amíg a fal a helyére csúszik, s ismét keljünk át a padlón, végig a folyosón. Vigyük vissza a pajzsot a sziklamélyedésig, illesszük a helyére. A sárkány halála után menjünk el mellette, és keressük meg a kincsés platformot, ahol vegyük fel a gyűrűt. Távozzunk a helyről, amíg el nem érjük a beszélő madarat. Mime érkezik, s frissítőt ajánl nekünk, mi viszont ahelyett, hogy elfogadnánk, kardunkkal köszönjük meg a „kedvességet”. Rejtőzzünk el a farakás mögé, majd amikor az örök elég távol vannak, fussunk a bokorhoz, ahol tegyük ugyanazt. Fussunk a képernyő tetejéhez, a fegyverraktárba. Karddal törjük le a zárat, odabent nyissuk fel a ládát. A baloldali ábrát háromszor, a középsőt pedig egyszer kell elforgatnunk, majd a hosszabb gyűjtőszínnel rögzítsük a bombához, amit vegyünk fel. Szaladjunk vissza a farakáshoz, ahol helyezzük a köré a bombát, majd a karddal lángot lobbantva gyűjtjük meg és szaladjunk gyorsan el. Balra bejuthatunk a faluba, aztán lefelé, kerülgessük a falakat, pengéket, tűzlabdákat, nekifutásból ugorjunk át a hídon. A harc után lépünk a símoz, ahol a Fibonacci-számsort alkalmazva mozdítsuk el a karmokat (08, 13, 21, 34, 55). A tonál először a jobb oldali lánykával beszéljünk keresztül, azután kilépve, a bal oldalival. Váltás, menjünk a bal alsó platformra, onnan pedig balra, és ismét balra, a fötérre. Amint átértünk a hídon, vágjuk le azt, majd kentsük be a törpét a felső hídon megközelítve az előbbi platformot. Az első képernyőn a hosszú, átós utat válasszuk, a következőn pedig a második pirost a széléig, ahonnan cikcakokban haladjunk. Vegyük fel a homokot, tölünk balra, majd szórjuk a közvetítő pókra, mire leesik, és mi agyoncsapjuk a karddal. A középső emelevényt baloldaltól megközelítve törjük meg a sugarakat, kétszer. Outro.

dracoo[atmafiadothu]





# Cinkelt lap

## Mókusvakítás, örök veszteseknek

### ICEWIND DALE II (FOLYTATÁS)

**00HFAKCK**  
Throwing Axe: Stormshifter

**00HFAKSC**  
Throwing Axe: Screaming Axe

**00HFAKSP**  
Battle Axe: Death's Ally

**00HFAKWT**  
Great Axe: Grim Widow-Through

**00HFBCAG**  
Bow: Mithril Arc

**00HFBLEK**  
Bow: Triumphant Flamekiller

**00HFBLSF**  
Bow: Sophia's Arc

**00HFBLSR**  
Bow: Great Sun-Reacher

**00HFBSEH**  
Bow: Swift Eye of the Hunter

**00HFBSSRS**  
Bow: Furious Rabbit Slayer

**00HFCBKK**  
Club: Club of Confusion

**00HFDGFW**  
Dagger: Dagger of Closing Arguments

**00HFDGFF**  
Dagger: Ysha's Sting

**00HFFLFV**  
Flail: Demon's Breath Flail

**00HFFLSR**  
Flail: Chains of Righteous Strength

**00HFHBDC**  
Halberd: Hand of the Buccaneer

**00HFHBHL**  
Halberd: Holy Hammer of Lucerne

**00HFHMPH**  
Warhammer: Masher

**00HFHRSC**  
Warhammer: Hammer of Lightning

**00HFHXGE**  
Crossbow: Beloved Geloise

**00HFHXHF**  
Crossbow: Folly of Hagnen Odestone

**00HFHXLA**  
Crossbow: Mithril Arbalest

**00HFHXMR**  
Crossbow: Shielded Mailripper

**00HFLLXHF**  
Crossbow: Foolishness of Hagnen Odestone

**00HFLLXIM**  
Crossbow: Iron Mary's Bold Reply

**00HFLLXMB**  
Crossbow: Makavail's Swift Bane

**00HFMEAR**  
Mace: Glowing Azure Rod

**00HFMECF**  
Mace: Iron Hand of Ohanion

**00HFMRMG**  
Morningstar: Lathander's Gift

**00HFMRMS**  
Morningstar: Mountains of Selune

**00HFMRSS**  
Flail: Svirfneblin Skull

**00HFSBBS**  
Bastard Sword: Know Thy Family

**00HFSBRC**  
Bastard Sword: Order's Nemesis

**00HFSBWR**  
Bastard Sword: Bloody Wroth

**00HFSCCS**  
Scimitar: Caernach's Silver Sickle

**00HFSDT**  
Great Sword: Dwelhar's Folly

**00HFSFDD**  
Stave: Delnar's Lightning Stave

**00HFSGCT**  
Sling: Nimble Cat-tail

**00HFSGSS**  
Sling: Sun-kissed Sparrow

**00HFSLDB**  
Long Sword: Delnar's Healing Blade

**00HFSLDY**

Long Sword: Sword of Gleaming Dykahst

**00HFSRIM**  
Spear: Life's Blood Drinker

**00HFSLSL**  
Short Sword: Lolth's Cruel Sting

**00HFSSSK**  
Short Sword: Assassin's Blade

**00HFSSTD**  
Short Sword: Shame of Thy-Dunag

**00STAF86**  
Stave: Phantom Staff

**00STAF89**  
Stave: Staff of Fireballs

**00WAND01**  
Wand Of Fear

**00WAND02**  
Wand Of Magic Missiles

**00WAND03**  
Wand Of Paralyzation

**00WAND04**  
Wand Of Fire

**00WAND05**  
Wand Of Lightning

**00WAND06**  
Wand Of Sleep

**00WAND07**  
Wand Of Summon Monster

**00WAND08**  
Wand Of The Heavens

**11HFAKEW**  
Great Axe: Executioner's Wife

**11HFAHXO**  
Throwing Axe: Dulcobb's Axe

**11HFAKXS**  
Battle Axe: Kegsplitter of Shaengarne Ford

**11HFCEBMK**  
Club: Paths of Kuldahar

**11HFDGGH**  
Dagger: Goblin Slayer

**11HFFLBC**  
Flail: Black Chimes

**11HFHRCR**  
Warhammer: Slow and Steady

**11HFSFPI**  
Stave: Iron-Banded Staff

**11HFSGLH**  
Sling: Left Hand of Darkness

**11HFSLHE**  
Long Sword: Golden Heart of ...

**11HFSRNP**  
Spear: Twelve Paces

**11HFSTWS**  
Great Sword: Saga of Wandering Sky

**12HFSFWS**  
Stave: Caballus' Whispering Staff

**50HFCLBT**  
Club: Belb's Amazing Everlasting Torch

**50HFDGLT**  
Dagger: Black Lania's Tongue

**50HFSLWB**  
Long Sword: Barrow Wight's Blade

**50HFSRKS**  
Spear: Kyostu's Hunting Spear

**51HFAKXF**  
Battle Axe: Duergar-Forged Doom Axe

**51HFHRDA**  
Warhammer: Hammer of Utter Darkness

**51HFHRVA**  
Warhammer: The Dire-Hammer Valorfoe

**51HFHXDB**  
Crossbow: Dragu's Doom Bolter

**51HFHXHB**  
Crossbow: Dragu's Hell Bolter

**51HFSFRB**  
Stave: Ryomaru's Harmless Staff

**52HFDGSH**  
Dagger: Baron Sulo's Hook

**60HFSLHA**  
Long Sword: Light of Cera Sumat

**61HFDGWS**  
Dagger: Wyvern Stinger

**62HFDGXF**  
Dagger: Xvimian Fang of Despair

**63HFCEMP**  
Club: Monkey Paw of Extreme Prejudice

**63HFFLPE**  
Flail: Pustule's Flail of Boils

**63HFHBPB**  
Halberd: Pudu's Fiery Blight

**63HFHRBI**  
Warhammer: Xvim's Brutal Impact

**63HFSCSS**  
Scimitar: Scimitar of the Souless

**ZZI6HFSC**  
Battle Axe: Mighty Scalecleaver

**ZZR6HFWB**  
Mace: Selune's Blessing

**ZZR6HFWB**  
Great Sword: Thunder's Shock

### COSSACKS: BACK TO WAR

Játék közben az [ENTER] leütése után írható be a következő kódokat. A kód beírás után nem kell ismét leütni az [ENTER]-t.

**izmena**  
Váltás a másik játékosra

**multivar**  
Másik játékos egységeit éred el, ha ezután megnyomod a „P”-t

**supervizor**  
A teljes térképet megnézheted

**www**  
Az előző 3 cheat kód egyidejű bekapcsolása

**money**  
Kapsz 50000 fát, kaját, követ, aranyat, vasat, és szenet

**VICTORY**  
Pálya megnyerése

### FRONTLINE ATTACK: WAR OVER EUROPE

Az [ENTER] megnyomása után írható be a következő kódokat.

**I'mCheater**  
Cheat használatának engedélyezése

**ByeBye**  
A választott tárgy eldobása

**EagleEye**  
Térkép megjelenítése

**Ups...**  
Ellenséges épületek megsemmisítése

**MoneyMoneyMoney #**  
# összegű pénz a kasszába

**HastaLaVistaBaby**  
Minden megsemmisül

**StrongMan**  
Minden egység meggyógyítása

**GoToHell**  
Minden ellenséges egység megsemmisül

### RED SHARK

Konzol aktiválása:

A telepítő könyvtárban nyisd meg egy szerkesztővel a „GameSettings.script” fájlt, és keresd meg benne a következő sort.

**bool ConsoleEnabled = false;**

Majd javítsd ki erre:

**bool ConsoleEnabled = true;**

Ezután az [F3] megnyomása után előhívható a konzol, ahová a következő kódokat írható be:

**Immortal**  
Halhatatlanság

**godmode**  
Isten mód

**unlimitedammo**  
Végtelen lőszer

**fullammo**  
Teljes lőszer

**enabledmissions**  
Minden küldetés választható





**NEO-GEO**

- SUPERIOR GEM 7-IN-1 ROMS -
- (1) REGION SETUP CHART
- (2) GENERAL BIOS SETTINGS
- (3) BIOS DIP SWITCHES
- (4) KICKBOX PLAYER
- (5) PLAY GAME

PAGE 000001 THE END OF LINE 00

1. 1990年12月25日，在“九七”香港回归前夕，香港各界人士纷纷发表文章，就香港前途问题提出自己的看法。其中，不少文章都提到，香港回归后，香港与内地的关系将发生深刻的变化。

2. 1991年1月1日，在“九七”香港回归前夕，香港各界人士纷纷发表文章，就香港前途问题提出自己的看法。其中，不少文章都提到，香港回归后，香港与内地的关系将发生深刻的变化。

3. 1991年1月1日，在“九七”香港回归前夕，香港各界人士纷纷发表文章，就香港前途问题提出自己的看法。其中，不少文章都提到，香港回归后，香港与内地的关系将发生深刻的变化。

4. 1991年1月1日，在“九七”香港回归前夕，香港各界人士纷纷发表文章，就香港前途问题提出自己的看法。其中，不少文章都提到，香港回归后，香港与内地的关系将发生深刻的变化。

5. 1991年1月1日，在“九七”香港回归前夕，香港各界人士纷纷发表文章，就香港前途问题提出自己的看法。其中，不少文章都提到，香港回归后，香港与内地的关系将发生深刻的变化。

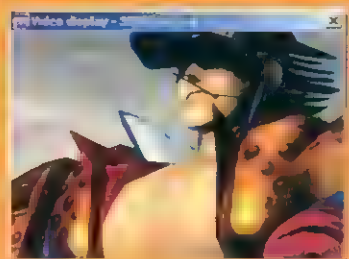
6. 1991年1月1日，在“九七”香港回归前夕，香港各界人士纷纷发表文章，就香港前途问题提出自己的看法。其中，不少文章都提到，香港回归后，香港与内地的关系将发生深刻的变化。

7. 1991年1月1日，在“九七”香港回归前夕，香港各界人士纷纷发表文章，就香港前途问题提出自己的看法。其中，不少文章都提到，香港回归后，香港与内地的关系将发生深刻的变化。

8. 1991年1月1日，在“九七”香港回归前夕，香港各界人士纷纷发表文章，就香港前途问题提出自己的看法。其中，不少文章都提到，香港回归后，香港与内地的关系将发生深刻的变化。

9. 1991年1月1日，在“九七”香港回归前夕，香港各界人士纷纷发表文章，就香港前途问题提出自己的看法。其中，不少文章都提到，香港回归后，香港与内地的关系将发生深刻的变化。

10. 1991年1月1日，在“九七”香港回归前夕，香港各界人士纷纷发表文章，就香港前途问题提出自己的看法。其中，不少文章都提到，香港回归后，香港与内地的关系将发生深刻的变化。





# Atari VCS

RETRO



**M**inden az 1970-es évek elején kezdődött, ekkoriban a videojátékokban a sikerrel azonosítandó arcade játékgépek az Egyesült Államokban. Ha az akkori játékos társadalmat megkérdeznénk, hogy melyek azok a játékok, amelyek hatástan mindenki lelkesedése, beszél a játéktérmi élményeiről, akkor a Pong és a Battlezone minden bizonnyal közöttük lenne. A játékokat eredetileg kiadó Atari felfedezvén az ebben rejlő hatalmas üzletet és az érdeklődést az otthoni szórakoztatás piacán, 1976-ban piacra dobta a Home Pong nevű játékot és társait egy, akkor teljesen új kontósban, ezzel megteremtve az otthoni videojáték konzol fogalmát. Az Akkori RCA Studio 2 cartridge rendszer mellett voksolt, majd 1977-ben megjelent a legendás Atari VCS-ei, (VCS = Video Computer System). Ennek kilenc játékkal, amely az elkövetkezendő évek meghatározó szereplőjévé tette a „Woodgrain”-t (A 2600-as fedőneve).

1978-ban még több játék látott napvilágot, köztük a legendás Outlaw is. Ugyanakkor történt az is, hogy Nolan Bushnell, a Pong fejlesztője és az Atari egyik kiadója, elhagyta a céget, és egy külön szoftverfejlesztő céget alapított, melynek első gyümölcse a sokak által ismert Pizza Time Theater lett (később Chuck E. Cheese). 1979-ben fejlesztették 12 új játékot, sikerrel. Ez már elegendő volt ahhoz, hogy az Atari-t megerősítse riválisaival szemben.

A 80-as évek elején aztán több sikeres nevet is tudhatott magának a cég (pl. Space Invaders - japánban hatalmas sikert elért játéktérmi gép otthoni adaptációja, stb.), ráadásul 1980-ban megalkult az Activision is (eleinte négy, az Atari-ból kíváti személyből állt), mely támogatását elnyerte a cég. A 2600-as ekkorra már hatalmas rajongótáborra tett szert. Az újon Activision beharangozott programjai azonban nem voltak nagy hatással a közönségre, s ezzel 70 millió dolláros veszteséget okozott az Atari-nak, (ma most megnézzük, hol tart az Activision...).

1981 után aztán sorra jelentek meg a konkurencia gépei (pl. Intellivision), melyek bár rengeteg forradalmi újítást tartalmaztak, külön kevésnek bizonyultak az Atari piac főnyerének megdöntéséhez. Ekkor jött a Coleco (Connecticut Leather Company) a gyakorlatilag akkoriban csúcsnak számító ColecoVision-nel. Visszatul az Atari kihozta az 5200-as szériát, mely az akkoriban debütált Arcadia cég új, gyors audio kazettás tárolóegységével (Supercharger) is kompatibilis volt. Ekkoriban hozták ki a Pac-Man-t és az E.T-t, melyek azonban csak szegényes kopipintásnak is alig voltak nevezhetők a játéktérmi változatokhoz képest. Mindemellett a 2600-asra, játékok százai láttak napvilágot, a gép ára pedig 100 USD alá esett, amely végre elérhetővé tette a szélesebb rétegek számára is. Az Atari felismerte a törvényszerűségeit, miszerint egy gép sikerét a támogató programok minősége határozza meg.

akkoriban neves fejlesztőcégekkel és hardvergyártókkal (köztük a Coleco-val is - igen, akkoriban a C. nem csak saját gépeire fejlesztett, hanem a 2600-asra is.) A Coleco, Spectravision, TeleSys, és még sokan mások immáron az Atari-nak (is) dolgoztak. Lestrehozták a Mystique játékcsládot, amely szigorúan 18 éven felüli korosztályoknak készült.

1983-ra a piac túlteltődött, nem volt jövedelmező, ezért kiléptek a szerezhető felek nagyhalai a konzolpiacról. Ev végére követték őket a többiek is...

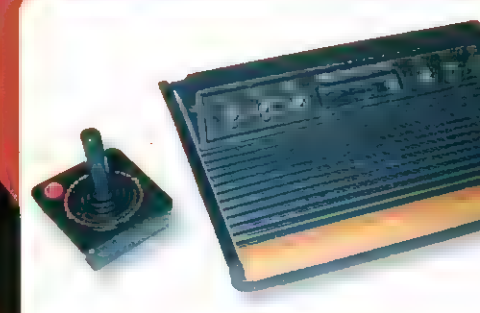
1984-ben az Atari megpróbálta újra a figyelm központjába állítani termékét és piacra dobta a 7800-as modellt, amelyhez 2600 játékot ígért, feljavított grafikával és hanghatásokkal. Kevés vált valóra ezek kijelentésekből, ráadásul ebben az évben megvált az egyik pilléremberétől, Jack Tramieltől is. 1984-85 táján még jelentek meg ugyan játékok (Ghostbusters, stb.) de az ováció elmaradt. Ezzel szemben a következő évig, ekkor ugyanis újoncként, új erővel robbant be az amerikai piacra a japán Nintendo a NES-szel (Japánban Family Computer, Famicom. - Reiker), amely megpótolta minden eddigi kijelentést a konzolpiac hajdokiú helyzetéről. Az Atari piacpolitikát változtatva konzoljait is 50 USD körül áron adta, de még így sem tudott versenyre kelni az új nemzedékkel. 1987-ben aztán még egy ütőt is villantott az egykoron szebbidőket megért cég, és kihozta régi-új játékaival, (Jr. Pac-Man, Q-Bert, stb.), valamint visszatért Nolan Bushnell, kinek kezze alatt készült a máig híres Secret Quest is. Az Atari egészen 89-ig folytatta a játékok kiadását, de az évek során veszteségesességre hivatkozva beárta üzemeit és pályafutása véget ért. Májig nincs még egy olyan cég, amely ekkora reszesedést mondhatna magának az amerikai piacon, mint amekkora egykoron a legendás Atari-e volt. A mai napig milliók imádják ezt az egyszerű kis masinát, amely meg jelen van a konzolpiacra, így 24 év távlatából is (Sőt, ma is fejlesztenek rá játékokat - Reiker).

A gép hardware-t tekintve a játéktérmi chipkészleteket használta erős lebutításokkal: a 6507-es processzor (1,19 MHz), grafikus processzor (3,58 MHz) és 128 Byte (I) RAM (6K-s max. ROM méret) viszonyt könnyen összehasonlíthatóvá tették a gépet. Az egyes típusok elsősorban a beépített játékok számát, a kártyák csatlakoztatásában is eltértek egymástól. A gépből sok klón is készült, melyek azonban nem voltak 100%-on kompatibilisek az eredeti 2600-as szerével. Volt egy mikor nálunk is kaphatók voltak ezek az olcsó tájékoztatók. Volt szerencsém találni párral, mondhami majdnem mindegyik másfajta volt, olyan, hogy kompatibilitás, nem is létezett. (I. kivételnek, merthogy ennek is voltak, de ebből mi inkább nem sokat láthattunk.) Csúpon az integrált játékok és ezek százaiával variálható verzióival lásszhattunk ezeken a gépeken. Akadt a 2600-asnak is egy verziója is, amely Commodore Vic-20 és Apple II-es cartridge-okat is fogadott, de ezek csak Ausztráliában néhány ezer darabig - Európa polcain viszont nem kaphatók. Expansion port adaptert is mellékeltek a géphez, tulajdonképpen egy 8 bites számológép és Amiga névre hallgatott. Nem volt hosszú élete. Egyszerű felépítéséből adódóan az egyik legkönnyebben átalakítható rendszer az Atari 2600. Több ezer játék átalakítható hozzá a Retro (99,99 %-uk jogdíjmentes) emulátorból is van bőven. Így kapásból 8-at tudnék mondani, de a legtöbbek által favorizált a Stella nevre



neveit, az összes ismert platformra portolták már, többek közt Mac-re is. A PC Atari nevű kódhalmaz egy könnyen használható 2600-as emulátor Windows / DOS-ra. Utóbbira talán jobb választás lehet a z26 kódnevű hallgató remekmű is, mely folyamatos update keresik át, ezen kívül tényleg DOS környezetben írták. Sokoldalúságával megállja helyét a „majdnem kitűnő” emulátorok között. Ezek olyanira tetszik szabhatók, hogy front end-eket is letölthetünk hozzájuk, még inkább a magunk ízlésének megfelelően alakítva őket. Utal-ok közül hasznos lehet még a Good 2600 nevű ROM fixer, melynek adatbázisában 1200-nál is több gamma található. Összességében az Atari 2600 minden retro megszállottnak kötelező (Martinnak is van vagy négy darab, ebből kettő faberakásos VCS. Irigyelek is őrülök - Reiker), hiszen ez a gép méltan nevezhető a mai konzolok „nagyapjának” és már csak azért is, mert ahogy pár hónappal ezelőtt olvashattuk: Egy legenda újjászületik... („Egy szimbólum újjászületése...” - Reiker).

Stinger



**LinkZ:**  
<http://stella.sourceforge.net> - A több platformra portolt Stella emulátor honlapja  
<http://pcae.vg-network.com/index.html> - PC Atari emulátor honlap  
<http://sourceforge.net/projects/stella/> - CyberStella emulátor Linuxra  
<http://www.whimsey.com/z26/z26.html> - z26, a „majdnem tökéletes” emulátor  
[http://www.atariage.com/system\\_items.html?SystemID=2600&ItemTypeID=ROM](http://www.atariage.com/system_items.html?SystemID=2600&ItemTypeID=ROM) - ROM gyűjtemény  
<http://www.familydomain.com/gametown/atari.html> - GameTown Atari 2600 ROMS  
<http://www.classicgaming.com/vault/colecoroms.shtml> - Coleco 2600 ROMS  
[#roms / #emuchina](http://irc.newnet.net:6667) csatornák  
DCC szerverrel - Atari 2600 ROMS



Nagyon sok ember hisz a halál utáni életben, ahogy a számítógépek is. A CommodoreOne névű Commodore 64 kompatibilis alaplap. Az alaplapot, pontosabban a processzort is tartalmazó komplett, ház nélküli gépet egy fiatal C64 megszállott, amerikai hardver haxomó tervezte. Eredetileg csak egy trükkös grafikát és sok egyebet tudó C64 videokártya volt, azonban ahogy teltek az évek, a project rendesen kinőtte magát, egyre több dolog került rá, és végül megszünt kiegészítő kártyának lenni - egy új, C64 kompatibilis, de egyben brutálisan továbbfejlesztett következő generációs komplett géppé vált. Az eddigi prototípusok már elég nagy nyilvánosságot kaptak, a fejlesztő, Joni Elisworth rengeteg C64, Amiga, Atari és egyéb retro kiállításon bemutatta már nagy sikerrel a még mindig fejlődő gépet, és elég sok cikk is megjelent már a C1-ről. A gép megjelenése jelen pillanatban már nagyon közel van - addig úgy volt, hogy december 7-én lesz először megvásárolható a Németországban megrendezett Amiga + Retro Computing 2002 kiállításon, de most az utolsó pillanatban félreppent a hír, hogy mégsem készült el teljesen a végleges verzió, így itt is csak bemutató lesz. Természetesen a gépre ettől függetlenül valószínűleg csak néhány hetet, maximum 1-2 hónapot kell még várunk.

Lássuk nagy vonalakban, hogy mit is tartalmaz pluszként a gép, amellett, hogy száz százalékosan hátrafele kompatibilis az eredeti C64-ggyel. A gép processzora egy 16 bites, 20MHz-es 65c816 (tudja mindazt, amit az eredeti 6510, sőt szoftverből le is lassítható az 1MHz körüli sebességre), a rendszerbusza 50MHz-en ketyeg, I/O-nak pedig tartalmaz egy hagyományos 6502-öt is. A SuperVIC-1 névű videochip rengeteg újítást tartalmaz, ez a C64 VIC-II chip-jét emulálja hibátlanul, és ezt is szoftverből lehet konfigurálni, hogy 60Hz-es NTSC, vagy 50Hz-es PAL gépet akarunk-e emulálni. A karaktermátrix, képernyő- és színmémória ezúttal 24 biten lesz megcímezhető, csak az új, maximum 256 színű (amit 16 biten definiálhatunk) palettamémória marad mindig fix helyen. A videomémória 16MB-os lesz, amit nagyon szabadon konfigurálhatunk (fel tökrözés, áthelyezés), a felbontás felmehet egészen 1280x1024-ig, a hagyományos videomódok pedig Chunky-val és Planar-ra is bővülnek. A chip emellett hardveres vonalhúzó, illesztő, zoomer-t, overscan-t és window lehetőséget is tartalmaz, továbbá az Amiga nagyon király Blitter és Copper koprocesszorát is emulálja. A sprite-ok lehetséges mérete is jelentősen megnövekszik, ezek most 256x256 pixel méretűek is lehetnek, eger is kontrollálható őket hardveresen, és természetesen ezeket is több móddal lehet definiálni, mint korábban. Az új audiochip a MonsterSID nevet kapta, ez is természetesen teljesen hátrafele kompatibilis, sőt szoftveresen lehet állítani a filter beállításait is (C64-en ezek fixek voltak, és két gép szinte soha nem szólt ugyanúgy). Ez a chip a klasszikus 3 mono



helyett 16 sztereó (8 bal, 8 jobb) csatornát tartalmaz, és mindegyik új csatormára is alkalmazható a szinkronizációs moduláció, no meg a szűrő, de ezek mellett még van benne 8 darab (4 bal, 4 jobb) 8 bites, DMA vezérelt sztereó digitális csatorna is, ami a CPU memóriából és a saját 64k-s wavetable memóriájából is játszhat le hangot tetszőleges frekvencián, akár hardveres loop-pal is. A gép memóriája még változhat, az utolsó közzétett információk szerint 16MB RAM lesz benne az említett 16MB videomémória mellett; lesz továbbá még egy 8-16KB-os boot ROM-ja, a fő operációs rendszert pedig egy menet közben is cserélhető Compact Flash kártya csatlakozóba lehet behelyezni (ez lehet akár 512MB-os is, és nem csak OS lehet rajta). Az alaplapnak rengeteg csatlakozója lesz, lehet hozzá 3.5-ös PC-s lemezeget és IDE egységeket is csatlakoztatni (HD, CD, DVD), lesz LCD monitor csatlakozója is, továbbá 3 darab mini Zorro szerű slot-ja és egy egyszerűsített PCI slot-ja. Végül természetesen az alap csatlakozókat is megtalálhatjuk majd rajta, a soros drive csatlakozót, a párhuzamos portot, a két joy portot, a PS2 és billentyűzet és eger csatlakozót, az expansion portot, a sztereó audio kimenetet, az SVGA csatlakozót és végül egy teljesen szabadon használható „Geek” portot.

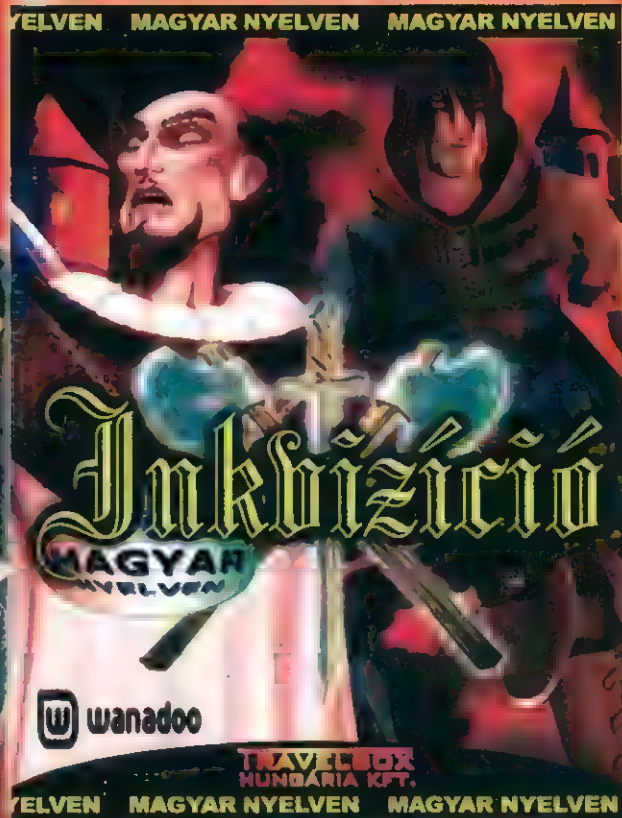
A C1 egyébként nem csak C64-ként tud üzemelni, de ha kicseréljük a processzorát, és újraindítjuk a programozható logikájú chip-jét (ezt meg lehet tenni egy sima Compact Flash kártya behelyezésével, no persze egy komoly hard-

vertervezőnek meg kell megterveznie az új chip logikáját), átalakítható szinte minden régebbi géppé az Atari 2600-tól a ZX Spectrum-ig. Mivel a gép viszonylag szűk körű érdeklődésre tarthat számot, valószínűleg nem lesz könnyű hozzájutni, de a [www.commodoreone.com](http://www.commodoreone.com)-on már most is fel van sorolva néhány leendő európai viszonteladó - a gép egyébként várhatóan 200 Euro körül lesz itt. Az alaplaphoz pedig természetesen egy átlagos ATX ház, PS2 billentyűzet és eger, floppy drive, továbbá egy SVGA monitor kell csak.

Természetesen még a legnagyobb retro fanatikusokban is felmerül a kérdés, hogy érdemes-e egy ilyen venni, hiszen valószínűleg ezernél is kevesebb fog elkelni belőle, és nulla lesz a szoftverellátása a C64 anyagokat leszámítva. (A „legnagyobb retro fanatikusokban” nem merül fel semmiféle kérdés. Nemes egyszerűséggel megveszik a PoP - Reikon). A C64 programokhoz meg ugye ott a C64, akiknek nincs, még mindig szerezhet használati filléreért). Áradásul aki kedveli a C64-et, pont azért kedveli, amilyen, és nem vágyik már a gép még szűkebb körben elterjedt nagytésójára. Ezeken elmélázva én arra jutottam, akármilyen hűzós hardver is a C1, akármekkora nagy dobás is lett volna 10-12 éve (valószínűleg vitte volna a C64 és Amiga tábor), így megkésve már sok gyakorlati haszna sajnos nem lesz.



**Ezzel az ötősfogattal  
csak nyerhetsz!**



TRAVELBOX  
HUNGÁRIA KFT.





**A** DiD Ocean által kiadott *F-29 Retaliator* című játéka 1989-ben jelent meg Amigára és Atari ST-re, a PC port pedig 1991-ben jött ki. Az anyag, ahogy a címből is könnyen kitalálható, egy repülőgép szimulátor volt, ráadásul a jobbik fajtából: egy tehetséges zenész, Jason C. Brooke készítette szinte teljesen egyedül, aki sok egyéb mellett a *Darker* fejlesztője is volt később. Mivel akkoriban ez volt az egyik legjobb szimulátor, nem meglepő, hogy hamar elérte a kultusz-játék státuszt, és roppant nagy népszerűsége tett szert.

A gémben az akkori gépek teljesítményéhez igazodva természetesen csak filizett vektorgrafika látható, mai szemmel nagyon alacsony polygonszámmal, de azért láthatunk rengeteg tereptárgyat is, épületeket, utakat, hidakat, egyebeket, továbbá a játékot a sok rajzolt átvezető grafika is feldobja. A gazdag menürendszer rengeteg beállítási lehetőséget nyújt számunkra, az elején választhatunk öt nehézségi fokozat közül, majd négy bevetési körzet közül (amerikai sivatag, csendes-óceáni körzet, a kihagyhatatlan Közel-kelet és Európa), ez után kiválaszthatjuk a gépünket (az F-22 és F-29 közül, egyébként közvetlenül a hidegháború után ezek a gépek még nem lehettek túl élethűen szimulálva), és végül fel is szerelhetjük azt 9 fajta rakétával és üzemanyaggal (természetesen nem pakolhatunk rá végtelenül sok súlyt, és fel lehet automatikusan is szereltetni). Ha a beállításokkal végeztünk, el is kezdhetjük a bevetést. A Zulu Alert-tel azonnal a légtérbe kerülünk, felszállunk sem kell, rögtön támadnak ránk az ellenséges gépek, és indulhat a dogfajt. A Mission Control menü alatt van az igazi játék, itt minden scenario-hoz rengeteg küldetés tartozik, összesen 24 darab van a játékban, és minden körzetben több kiindulási bázis közül is választhatunk, mielőtt bevetésre indulnánk. Végül van lehetőségünk még multiplayer játékokra is, ez itt serial kábel-vel és modemmel lehetséges.

A szimulátor tehát eléggé ott volt a topon annak idején, és rengeteg dolgot nyújtott, remek szórakozás volt, ráadásul most is el lehet vele nosztalgizálni, mivel tökéletesen játszható több gigahertz-es proci és Windows alatt is (Az eredeti játék természetesen DOS fölé íródott; a széles körben elterjedt kalózávaltozat különlegessége, hogy egy szerencsétlen elő-installálásból kifolyólag kizárólag a C:\retal könyvtárból futott :)).



## + Digital Image Design szoftográfia

**A** névén: DiD) játékteljesítő és kiadó cég már a kezdetektől elkötelezte magát a nagyon élethű irányítású és kinevező repülőgép szimulátorok mellett, erről az utóbbi pedig ritkán tért le, természetesen a szimulácók nagy öröme, akik a DiD játékok vásárlása esetén biztos számíthattak az abszolút csúcsmínőségre. Kezdetben (1989-ben) Amigára fejlesztettek, majd még a PC boom előtt PC-re is elkezdtek dolgozni, és máig is megmaradtak ezen a platformon, ami a repsimók számára még mindig a legkedvezőbb. A fenti cikkben tárgyalt *F-29 Retaliator*-ról írtottak, ezt követte a tudomásom szerint csak Amigán létező *Robocop 3* (Volt belőle PC / ST átirat is. – Reiker). 1991-ben, ami egyike a kevés nem repülő játékaiknak. Ez jóval a film harmadik része előtt készült, így semmi köze nem volt ahhoz – egy remek, összetett, 3D-s játék volt városban autózással (autós üldözés, meg minden), mászkálással és verekedős játékokkal. Nekem nagyon bejött, rengeteget játszottam vele, megjelenésekor Amigán valószínűleg a legerősebb 3D-s anyag volt. Az *Epic* folytatta a sort 1992-ben mindketten gépen, ebben már ismét repülhettünk teljesen 3D-ben (A *Robotkopóban* is volt jetpack-es pálya. – Reiker), de ez is inkább arcade-játék volt, mint szimulátor – egy történet alapú sci-fi játékban kissé *Wing Commander* szerű, ám annál szerintem sokkal jobb küldetéseket kellett végrehajtaniuk egy űrhajóval. Számomra nagyon meghatározó élmény volt ez a játék, főleg, amikor több király urharc után egyszer csak lekerültem a még sokkal impresszívabb bolygófelszínre, ahol hatalmas kiterjedésű világ fogadott városokkal, autópályákkal, hidakkal és sok egyebbel. A következő játék az 1993-ban megjelent *TFX: Tactical Fighter Experiment*, már ismét kemény repülőgép szimulátor volt mindkét gépen, amit egy évre rá az *Inferno* követett (találkoztam egy *Inferno: The Odyssey Continues* címmel is, de azt nem sikerült kinyomoznom, hogy az ennek a játéknak az alcíme, avagy folytatása volt-e) (Alcime. – Reiker), ha jól tudom ez már csak PC-re jelent meg, ahogy a további DiD játékok is. Ez utóbbi úgy nélik ismét az *Epic*-hez hasonló kalandos, lövöldözős sci-fi játék volt, de nem sok infót sikerült róla találnom a neten; valami olyasmi nélik, hogy elég erős reklámkampánya volt a TV-ben sok renderelt animációval, a végeredmény viszont kiábrándítóbb volt (?). Apukám, MESSZE feülüműta a nagy elődöt, és volt fémdobozos gyűjti kiadása, amiért bohém fiatalságomban egyesek vegtagjalkat is feláldoztak volna... :o) – Reiker). 1995-ben indult a cég *EF 2000* (*EuroFighter 2000*) című repülőgép szimulátor sorozata, ez, ha minden igaz két folytatást ért meg, a *Super EF 2000*-et és az *EF 2000 V2.0*-at, ami sokak szerint minden idők legjobb repsimója lett (Főként a *TACTCOM* kiegészítővel, ami egy egész izgalmas, hűtlen háborút varázsol a szimuláció köré, és HOPPA! – működött a *Spectrum HoloByte Falcon*-jával meg a *Rowan* játékokkal (*Overlord*, *Dawn Patrol*) is. Nem akkora csoda, ha figyelembe vesszük: Martin Kenwright designer áll a legelső *Falcon* Amigás változata mögött, gyakorlatilag a Rowan-ból lépett le Colin Bell és Russell Payne társaságában DiD desztinációval. De nehogy má én írjam a cikket :o)) – Reiker). A következő DiD játék is ebben a kategóriában indult, de még ezt is übeletta: ez volt az 1998-as *F-22 Air Dominance Fighter* (Munkacím: *TFX3 – Lightning Strike*) – Reiker), ami még ugyanebben

a *Total Air War*-rai bővült (A *Total Air War* önálló játék, és hasonlóan az *F-22*-höz, nem is akármilyen. A DiD ugyanis 1997-ben elsőként – és egyetlenként – megkapta a BS EN ISO 9001 TickIT akkreditációt, melynek köszönhetően katonai kiképzőrendszereket fejleszthettek a brit légierő számára – lásd többek között TIALD lézerirányzék-oktató pilótafülke, night vision és gunnery trainer – melyeket részlegesen és „lebukva” visszaforgathattak a játékaikba is. – Reiker). 1999-ben aztán a cég ismét tett egy kis kitért a *Wargasm*-mal, ami nevével ellentétben nem a bomojáték volt, hanem ha jól vettem ki, ebben több harcosi egységben, avagy egységként is harcolhattunk egy virtuális háborúban (a játék azt szimulálta, hogy a jövőben a számítógépek belsejében virtuálisan dölnék el a háborúkat, lehettünk helikopterpilóták, tanksofőrök és egyszerű gyalogos katonák is) (*Battlefield 1942*, már három évvel ezelőtt! Az *Electronic Arts* persze megengedheti magának a komótos üthenger tempót... – Reiker). A cég legújabb játéka pedig – mily meglepő, – ismét egy repülőgép szimulátor lett, a 2001-es *Eurofighter Typhoon*, ami persze ismét az egyik legmasszívabb repsimó lett, ez azóta még egy *Operation Icebreaker* kiegészítővel bővült az idén.

Remélem egy játékot sem hagytam ki a felsorolásból, sajnos a cégnek már nincs hivatalos webske-ja, ahol részletesebben is csekkelhettém volna a komplett szoftográfát, ugyanis nemrég a céget több másikkal egyetemben megvette és magába olvasztotta az egyre erősebben terjeszkedő angol Rage fejlesztő- és kiadócéggel. A *Eurofighter Typhoon* is már hivatalosan Rage fejlesztésű volt. Ezentúl tehát, aki kedvelte a DiD repsimóit, a Rage által fejlesztett és kiadott anyagokban keresse a folytatásokat (Ez persze csak féligazság. A DiD még a *Tájfut* előtt gyakorlatilag szétesett, utolsó játékuk tehát a *Wargasm*. Martin Kenwright frontember sok jó emberével kivált, és a Psychois ex-alapítójával, Ian Hetherington-nal összehoztak egy új workshop-ot, Evolution studios néven. Debüt játék: *World Rally Championship (WRC)*, platform: PlayStation 2. – Reiker).





Egyszer volt, hol nem volt, túl az Óperencián élt néhány szép mese. Sokáig nem is történt velük semmi érdekes, egyszer azonban megjelent egy Bookend nevű manó. S mivel ez a manó nem tudott olvasni, bánatában, s talán bosszújában összekeverte a meséket és a szereplőket. Lett is nagy felfordulás. Szerencsére az Egyfejű Sárkánynak eszébe jutott, hogy van valaki, aki ismeri ezeket a meséket, s talán rendet is tudna köztük teremteni. Így hát felkerekedett, s megkeresett Téged.” A kor olvasója azonban nyelvet öltött és közölte, hogy a Planet's Edge-et nyomja, ráadásul DXen – a Sárkány el is ment haza. A PC-re keletkezett RPG sci-fi kivitelben csábítja hosszas bent tartózkodásra a fogékonyakat, mely tény üdítő hatást fejt ki az éra fantasy orientált CRPG kultúrájára. Akartok programot 100%-os grafikával? Akartok programot 100%-os játszhatósággal? Ihol: *Advanced Tactical Air Combat (Command. – Reiker)* S(z)t(í)mulátor. Persze azoknak, akik azok, amik. A *Perfect General*, illetve későbbi korok játékgyártására is közvetlen hatást gyakorló *Stalingrad* megjelenésével tovább fokozódik a múlt hónap során fokozódásnak indult nemzetközi helyzet. *Tribune!* (Valójában *Laura Bow in the Dagger of Amon Ra. – Reiker*) *Fascination!* A kalandjátékok sosem látott masszivitás és izomerő bedobása révén feszülnek a stratégia páros roppant vállainak, kétségek közé taszítva a szabáidejét kuporgató használat. Aztán itt jön a *Team17 Assassin*-je is, mely főhős tevékenységi köre rossz nyelvek

szerint Visszatekintésre kapható újságírók gyors elhallgatását is ... IBANG!

## TARTALOM

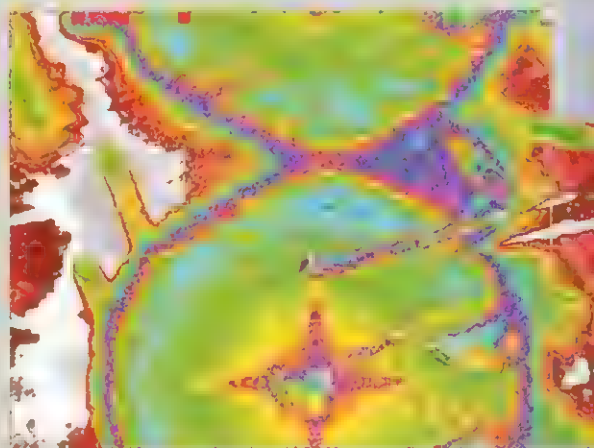
- 2 Megnyílt az 576 KByte Shop
- 3 *The Aquatic Games – Starring James Pond and the AquaBats* (Amiga)
- 5 *Planet's Edge* (PC)
- 9 ATAC – *Advanced Tactical Air Command* (PC)
- 11 *Perfect General* (PC / Amiga)
- 13 *Stalingrad* (Amiga)
- 14 *Fascination* [végigjátszás] (PC / Amiga)
- 15 *Assassin* (Amiga)
- 17 *Troddlers* (Amiga)
- 20 7-es Gyilkosság a Leyendecker Múzeumban! (*Laura Bow in the Dagger of Amon Ra – végigjátszás*) (PC)
- 25 Érkezési Oldal (C-64)
- 26 *Global Conquest* (PC / Amiga)
- 27 *Mantis* - az *Epic* nyomában (PC)
- 28 Érkezési Oldal (Amiga)
- 29 *Paladin 2* (PC)
- 30 Exkluzív
- 31 *Enforcer* (C-64)
- 32 Csevegő
- 33 *Silly Putty* (Amiga)
- 36 *Mixed-Up Fairy Tales* (PC)



## SPHERES OF CHAOS

„Látod ezt a hangot?” – kérdezte McLeod az egyetlen, hatalmas szemben végződő kígyót, miközben gumiujaival a csodás képeket zenélő gömbök felé nyálábolt az *Asteroids* űrhajóból. „ – Hagyd őket. Veszélyesek.” – pillantotta a kígyó, majd közelebb úszott McLeodhoz. „ – Ha megérinted valamelyiküket, véged. Ismered a játékot, nem? Nézd!” – a kígyó jó hangosan távolba gondolt. McLeod a magáéhoz hasonló, aprócska űrhajót látott hanykolódní valamely rendkívül messzi, fogságba ejtett dimenzió tébolyult forgatagában. A térben úszó színek és

hangok valósággal fájnak, McLeod ennek ellenére nem tudta levenni tekintetét a jelenségről – barátját látta a pilótafülkében. A kígyó felnevetett, majd elzavarta a képet. „ – Látod? A barátod már a gömbök fogja. Sohasem szabadulhat, mert a gömbök erősebbek. Mindenkit megtartanak maguknak. Ugye, félsz?” McLeod mindkét kezét az űrhajó ágyújára kulcsolta – a kígyó újra felnevetett. „ – Mit gondolsz, hány bukott lélek fürdözik szerte e síkok mocskában? Hány tébolyult elme vív kényszerű csatározásokat mérgezett érzékek gyilkos téveszméivel? Egy ősrégi játéktérmi automata nyomán készült gondolatoldás csupán, McLeod. Mégis, saját csökevényes érzékeid ölnék meg – lépj be, ha mersz. Ugye, félsz?” A kígyó íriszből villás nyelv keresett utat magának a szintelen térben – McLeod tüzelt. Aztán hogy mi is történt vele, arról már csak a screenshotok mesélnek, én momentán nem bírok.



## CARAX '95

Létezik egy ősi, egyiptomi szerkezet, mely rovátkolt kockatestre erősített fogantyúkat kínál használatra. Látszólag semmi mást nem lehet tenni a fogantyúkkal, mint tekergetni őket. Mit tehet a régész, illetve a szerencsés rálelő - tekergetni kezdi azokat. Csodálkozni fogunk, tudniillik a szerkezet fogantyúi a „gazdatest” kocka ellenére is - helyesebben: éppen abból következően - ellipszis alakot írnak le. Lám, egyiptomi kollégáinknak leleményük volt bolygatni, majd át is törni bizonyos dimenziókat. Nem tettek mást a *Carax* japán alkotói sem: újabb dimenzióval bővítették a klasszikus „alulról-ölvölde” eszköztárát, mely dimenzió nevének hallatán a legtöbb dolog bizony megadó sorvadásnak indul: idő. Képzeliük el: másfél percig írthatjuk

az űrhajókat, ha megalunk, ezen bankot -10 másodpercnyi büntetés éri. Ha újra megalunk, újabb -10 másodperc. Itt már körvonalazódní látszik egy újabb lehetséges játéktípus, nevezetesen, ki tud többször meghalni másfél perc alatt, de a *Carax* jobbabb (Már megint? - Reiker) ennél. Nem-hibázni még nem nagy kunszt - a *Carax* azonban csak a kizárólag egyetlen típusú játékost hajlandó hosszabb időre is tolerálni: a virtuózt. Ha ugyanis legalább 70%-os pontossággal tüzelünk egy-egy szint során, úgy idő bonuszok ütök markunkat. Ha biztonsági játékot nyomtatunk, jók lehetünk még a high score lista legvégére - ám az esszenciális *Carax* szabályok lehetővé teszik, hogy pontos, elegáns játékkal kibővítsük az időbankot. Az idő - pont. A *Carax* pedig a Best Shoot'em Up Ever. Köszönjétek Reikemek, ki rátalált. Mi maradt még? Go get it, Beavis!





# GERICOM

## mobile world

- SIS 645 BX chipset
- 16x CD író + DVD Combo Drive
- ATI Radeon 9000 Mobility 54MB DDR + TV-OUT
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbps beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve, Infra Port, 4 USB port
- Digitális 3D hangkártya, S/PDIF Digitális audio kimenet
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- Párhuzamos, VGA, Mikrofon, hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 332mm x 275mm x 42mm, 3.7kg, metál színben
- Windows XP Home ajándékba!

• 15.1" TFT kijelző (1400\*1050)  
 • Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache  
 • 256MB DDR RAM  
 • 4GB merevlemez **439.900 Ft**

• 15.1" TFT kijelző (1400\*1050)  
 • Intel Pentium4 2600MHz / 512kB cache  
 • 512MB DDR RAM  
 • 4GB merevlemez **469.900 Ft**

## MASTERPIECE

**MASTERPIECE a vezető notebook!**  
 Megújult a MASTERPIECE! A világ jelenlegi leggyorsabb mobil grafikus kártyája az ATI 9000 Radeon, DDR RAM memória, villámgyors 16x CD-író és DVD meghajtó. Ezekkel a paraméterekkel messze a legnagyobb teljesítményű gépet ajánljuk figyelmébe. Jöjjön el hozzánk és próbálja ki személyesen ezt az exkluzív gépet!

3D Mark 2000 v1.1: 9409  
 3D Mark 2001 v330: 6881



## X5

### VILÁGÚJONSÁG!

Az első MOBIL Pentium4-es ütés és cseppálló Notebook. A megerősített magnézium ház és ultra modern belső felépítés egyedülálló ütéstállóságot biztosít. A gép általában működik véletlen leesés után is. A nagyteljesítményű GeForce4 grafikus kártya, a CD-író és DVD combo meghajtó és a DDR memória teljes kiépítést eredményez. Kifejezetten ajánljuk hosszabb kültéri munkákhoz és erős igénybevételhez.

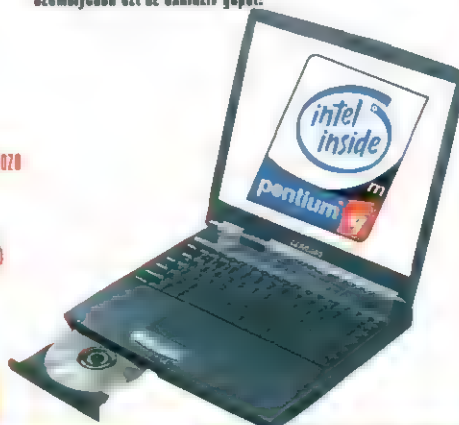
- GeForce4 Go 32MB DDR RAM + TV-OUT
- 16x CD író + DVD Combo Drive
- Fax Modem 56k V90
- Ethernet 10/100Mbps beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port
- 3 USB v2.0 port
- AC'97 hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad, Windows billentyűzet
- Compact Flash és Microdrive olvasó
- Mikrofon
- VGA csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 312mm x 258mm x 30mm, 2.2kg
- Wireless Lan opció

• 14.1" TFT kijelző (1024x768)  
 • MOBIL Intel Pentium4 1800MHz / 512kB cache  
 • 384MB DDR RAM  
 • 4GB merevlemez **419.900 Ft**

## SILVER SERAPH

### Fantasztikus grafikus szépség és mobilitás!

Silver Seraph a felső kategóriás MOBIL Pentium4 notebook. A MOBIL processzornak köszönhetően nagyobb akkumulátoros működési időt lehet elérni. A gép GeForce4 grafikus kártyát használ, így a 3D-s programok kiváló szépséggel futhatnak. A Combo meghajtó és a DDR memória mindenki számára a maximális kiépítést biztosítja. Jöjjön el hozzánk és próbálja ki személyesen ezt az exkluzív gépet!



- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- MOBIL Intel Pentium4 1800MHz / 512kB cache
- 16x CD író + DVD Combo Drive
- 256MB DDR RAM
- 4GB merevlemez
- GeForce4 Go 32MB DDR RAM + TV-OUT
- DJ funkció
- Fax Modem 56k V90
- Ethernet 10/100Mbps beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- SMART kártya olvasó
- Infra Port, 3x USB port, 2x PCMCIA csatlakozó
- AC'97 hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad, Windows billentyűzet
- Párhuzamos, PS2, VGA, Mikrofon csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 325mm x 275mm x 41mm, 3.2kg
- Metál színben

**379.900 Ft**

## SUPERSONIC FORCE

### AZ EGYETLEN „ALL IN-ONE” PENTIUM4 NOTEBOOK!

Nincs több kompromisszum! Maximális teljesítmény, minden megszokott kimenet és bemenet, FDD meghajtó, Combo meghajtó, GeForce4 grafikus kártya. Az egyetlen igazi mobil iroda a Notebook piacon!

- SIS 645 BX chipset
- 8x CD író + DVD Combo Drive
- GeForce4 Go 32MB DDR RAM + TV-OUT
- 1.44 FDD meghajtó
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbps beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 3 USB v2.0 port
- Digitális 3D hangkártya
- Touch Pad scroll gombbal
- 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- Soros párhuzamos csatlakozó
- VGA, Mikrofon, hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 325mm x 275mm x 42mm, 3.4kg, metál színben

• 15.1" TFT kijelző (1024x768)  
 • Intel Pentium4 2800MHz / 512kB cache  
 • 256MB DDR RAM  
 • 2GB merevlemez **499.900 Ft**



• 15.1" TFT kijelző (1024x768)  
 • Intel Pentium4 2600MHz / 512kB cache  
 • 512MB DDR RAM  
 • 4GB merevlemez **459.900 Ft**

## WEBGINE

### GERICOM WEBGINE a szennyezett 15" nap!

Kedvező áron az Ön lelet a szuper gyors GeForce4 grafikus kártyával rendelkező WEBGINE! A gép combo meghajtót és FDD meghajtót is tartalmaz. A combo meghajtó használatával azonnal CD-re archiválhatja az adatait vagy meglepheti kedvenc DVD filmét. A gép felszereltsége és ára egyaránt igen kedvező ajánlatnak számít!

- SIS 650 chipset
- 8x CD író + DVD Combo Drive
- GeForce4 Go 32MB DDR RAM + TV-OUT
- 1.44 FDD meghajtó
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbps beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 2 USB v2.0 port
- Digitális 3D hangkártya
- S/PDIF Digitális audio kimenet
- Touch Pad scroll gombbal
- 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- VGA, Mikrofon, hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 325mm x 281mm x 41mm, 3.4kg, metál színben

• 15.1" TFT kijelző (1024x768)  
 • Intel Pentium4 2800MHz / 512kB cache  
 • 256MB DDR RAM  
 • 2GB merevlemez **349.900 Ft**

• 15.1" TFT kijelző (1024x768)  
 • Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache  
 • 512MB DDR RAM  
 • 4GB merevlemez **389.900 Ft**



GERICOM CO. KFT

7100 Srekszár, Békéscsaba, 54.  
 Tel.: 06-74-510-892 fax: 06-74-510-893, gericom@idea.net

BARON

1100 Sopron, Győrfő út 11.  
 Tel.: 06-99-524-750, baron@axelero.hu

CEORUS COMPUTER KFT.

1103 Budapest, Bamsdor utca 1/b.  
 Tel.: 433-4147, Fax: 264-8548, ceorus@citynet.hu

U & I Iródatechnika KFT.

3600-Békéscsaba, Szarvasi út 97.  
 Tel.: 06-66-442-614, Fax: 06-66-520-960, busab@u-i-irodatechnika.hu

LENDI GYŐR

1152 Budapest, Károlyi utca 103.

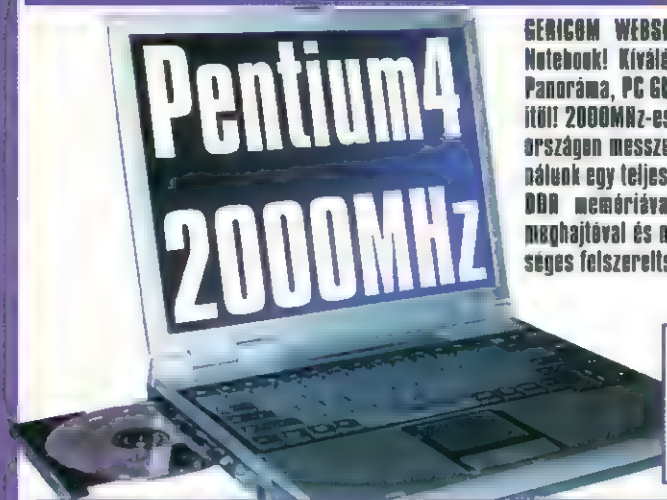
ACOMP PÓLUS CENTER

Tel./Fax: 339-5847, 339-5640, acomp@acomp.hu  
 1152 Budapest, Szentmihályi út 101.  
 Tel./Fax: 419-4931, 419-4932, acomp@acomp.hu



# KARÁCSONYI AJÁNLATOK

## WEBSHOX PLUS



GERIGOM WEBSHOX Plus a legkedvezőbb vételárú Pentium4 Notebook! Kiváló minősítést kapott a CHIP Magazin, Computer Panoráma, PC GURU és PC GAMES tesztelőitől! 2000MHz-es kiépítésben magyarországon messze a legjobb áron kínálunk egy teljes kiépítésű modellt, DDR memóriával, DVD-vel, FDD meghajtóval és minden más szükséges felszereltséggel!



- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 Celeron 2000MHz
- 8x DVD meghajtó
- 128MB DDR RAM
- 20GB merevlemez **259.900 Ft**

- SiS650 chipset
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- SiS650 grafikus chip max: 64MB DDR RAM
- TV-OUT (S-Video) kimenet
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 2x USB port
- Digitális 30 hangkártya
- SPDIF digitális audió kimenettel
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Win billentyűzet
- 1x MiniPCI csatlakozó
- Kétszínű párhuzamos, monitor, PS/2
- Mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 310mm x 250mm x 30mm, 3kg
- Metál színben

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 8x DVD meghajtó
- 256MB DDR RAM
- 20GB merevlemez **289.900 Ft**

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 8x CD író + DVD Combo Drive
- 384MB DDR RAM
- 40GB merevlemez **329.900 Ft**

- 15.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 Celeron 2000MHz
- 8x CD író + DVD Combo Drive
- 256MB DDR RAM
- 20GB merevlemez **329.900 Ft**

- 15.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 8x CD író + DVD Combo Drive
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez **369.900 Ft**

## ZENITH

- Intel 845 chipset, DDR RAM támogatás
- Ultra DMA133, AGP 4x, Socket 478
- 256MB DDR RAM
- 80GB merevlemez (7200rpm)
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditerony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Magyar vagy Angol billentyűzet



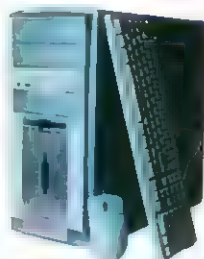
ZENITH számítógépbe nagy teljesítményű Intel Pentium4 processzort, és eredeti Intel chipset-es alaplapt építettük. A gép a 128MB-os GeForce4 VGA kártyával, 40x CD íróval, 16x DVD meghajtóval és a nagysebességű 80GB-os merevlemezrel a maximális elvárásoknak is megfelel. Mindkét gép a kimagasló kiépítés mellett igen kedvező vételárral várja Önöket üzleteinkben.

- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- GeForce4 MX440 64MB DDR
- 16x SONY DVD
- 149.900 Ft**

- Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
- GeForce4 Ti 4200 128MB DDR
- 40x SONY CD író
- 16x SONY DVD
- 194.900 Ft**

## XPLORER

- GeForce2 MX400 64MB grafikus kártya
- 80GB merevlemez
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Fax modem 56kbps V90
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX miditerony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Magyar vagy Angol billentyűzet



XPLORER egy átgondoltan kialakított játék- és munkagép a legújabb generációs Intel Pentium4 Celeron processzorral. Ezzel a géppel, minden játék és felhasználói program kiváló teljesítménnyel futtatható. Könnyedén elmentheti adatait a CD-író használatával, vagy megtekintheti kedvenc filmjét a DVD meghajtó segítségével. Bármely konfigurációt választja meglátja, hogy a gép hosszú időn át minden igényét méltányos áron kielégíti.

- Intel Pentium4 Celeron 1700MHz
- 16x SONY DVD
- 128MB DDR RAM
- 99.900 Ft**

- Intel Pentium4 Celeron 2000MHz
- 40x SONY CD író
- 256MB DDR RAM
- 119.900 Ft**

## BASE

- Intel Pentium4 Celeron processzor, 1700MHz
- 256MB SDRAM
- 20GB merevlemez, 1.44MB Floppy Drive
- 52x sebességű LG vagy Sony CDROM
- S3 Savage4 grafikus chip alaplapon
- AC'97 On-Board hangkártya
- Genius NetScroll Plus 3 gombos görgős egér
- ATX Miditerony
- Magyar vagy Angol billentyűzet



ACOMP BASE számítógép teljesen megújult. Véleményünk szerint nem érdemes a régi Pentium III és Celeron sorozatból még alapgépet sem építeni, mert az új Pentium4 alapú BASE is megdöbbentően alacsony áron az Öné lehet. A gép mindent tartalmaz, ami egy modern alapgéptől elvárható és kedvező áron tovább bővíthető a későbbi igényeknek megfelelően.

**72.900 Ft**

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00 Szombat-Vasárnap: ZÁRVA  
A POLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig.  
Áraink az ÁFA-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131.  
POLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131.

Tel: Fax: 333-6661 333-6662  
Tel: Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: [www.acomp.hu](http://www.acomp.hu)

Faxbank: 2-333-666/147777

**ACOMP**  
Számítástechnikai Kft.





Tényleg! Még nem is köszöntem neked, Reiker! Szia! Őőő...azahogy: Helló! (Ehhez némi magyarázat tartozik: nemrég egyik „tanult” hölgy ismerőšöm felvilágosított, hogy a Szia az azt jelenti, hogy Szeretnék Izzadni Alattad...**(még)hogya „Szia Zoli!” – ezzel hogy számolsz el, Reiker?!)** (Időzárjelben volt az a „tanult” – Reiker) hmm, lehet, hogy már öreg vagyok az ilyen viccekhez... **(már késo)** mindenesetre azóta csaknem minden nőnek SZIA val köszönök :)))))) Remélem nem fogtok berágni rám, ha ezt a leveletem nem teljes egészében az uljúság kivesézésének szentelem. Már egy kicsit belefáradtam, hogy mindig csak az arról kialakult véleményemet, nemtetszésemet-tetszésemet hangoztassam. Nanj, azert hadd mondjak el, hogy jó a borító, meg a clikkek is jobban tetszenek (de a cikkeket szírintem pontszám alapján kéne sorba tenni az újságban. Az elején a jobbák, majd hátrafelé az egyre rosszabbak). **(gondold csak el, minő badarságot mondottál te mostan az te száddal, midőn elolvasad az kettőspont utáni szavat az te szemeddel vele: clikkbeérkezések.)** **(Clikkbeérkezések nem, „tartalomszerkesztés” igen. – Reiker)** sokkal közvetlenebbek, nem olyanok, mint amikor az emben magában megbeszéli, hogy mi hogy tetszett neki. Szinte érezni, hogy hozzám beszélsz, meg szinte már barátomnak tekintelek, pedig sosem beszéltünk, még egy emilemre sem válaszoltál emilben - csak a csevivben, de azt közli - és még sosem találkoztunk. Mégis: a hangulat családias. Közvetek ott, a szerkesztőségben, meg persze a szerkesztőség és az olvasótábor között. Nagykot derültem a csevin is. Végre. Egyre jobban ráéreztek a humorra, a lazaságra, meg az előbb említett közvetlenségre, haveriasságra. Most más nem nagyon jut eszembe. Egy kicsit darabokban vagyok most, hajnal 10-re behívtak minket suliba, hogy valami öregdiákokat halgathassunk meg. Ehelyett, hogy Sötét-elf trilógiát olvastam volna. Angolul sokkal jobb, mint magyarul. Hm...édekel ez titeket egyáltalán? **(A Sötét Elf trilógia nem igen, a zsenális első, vállalható második epizód után tömeghentes részesítés ismertetésébe fullad Salvatore klasszikusa.** Tudtat különben, hogy Salvatore írta a **Quake III Arena** botjainak kommentációt!?) Másrészt még: az esetek túlnyomó többségében elmondható, hogy csaknem minden szöveg eredeti formájában jó igazán. Ennek oka aighanem a Fordító néven ismert torzítófaktor, akinek már az általa megváltozott, s nem minden esetben hatékony szöveget van lelke közölni.) Sebaj, majd úgyis kivágod. **(Mibe, hogy nem?: P)** Kíváncsi lennék továbbá, hogy hány kérdőív érkezett be hozzátok. **(Én is, de nem mondják meg.)** **(Januárban értékeljük majd kd. – Reiker)** Én személy szerint a netes kérdőívet választottam a véleményem kifejezésére, remélem azokat is figyelembe veszték. Csak mert szerettem volna, ha egy eredeti kérdőív megmarad nekem. Jajj, most jön az egyik kedvencem!!!! Metallica: Nothing else matters. Imádom. Meg persze a Nirvana: Nevermind



albumról az összeset, többek között. (I don't even caaare, we could have all 3, she said – tadadadadaaada....)

Jah: mondtam már, hogy közben zenét hallgatok. (Nem, de kikövetkeztettük.) Talán azért is lett egy kicsit rendhagyó ez a leventyű. Egyébként nem tudom, észrevetted-e, hogy mostanában egyre többen kérik, hogy mesélj a szerkesztőségben történetről. Szeretnék tudni, mi volt veletek. Szerintem nyugodtan lehetne egy ilyen rovat. Egy oldal, vagy kettő. Arról, hogy ti miket csináltok együtt, hogy hülyéskedtek, milyen problémáitok vannak. Esméletlenül megdöbné a hangulatot, meg szorosabbá kovácsolná a veletek alkotott „barátságunkat”, kapcsolatunkat. Esetleg a Hónap Dumája, de az nem olyan közvetlen...Jajj, most viszont be kell fejeznem - talán örülsz is neki -, mert a sulikötelezővé tett 5-re egy színházlátogatást. Kódvágó naci, meg ing, meg miegymás. Pfujjj! Nem szeretem. Na mind! Jó újságcsinálgatás...várj: épp az AvP zenéje megy! Naggyyon jó!!! Őőő, hol is tartottam? Jah: na szial Üdvözlök mindenkit, az egész 576 stábot csőööööööökölöm, meg Zombie-nyuszie barátomat, meg persze Shadowboy-t, meg mindenkit.

Nos: Geronimo voltam, illetve maradtam tisztelettel... - a régi szép idők emlékére.

Geronimo

**A KByte legérdekesebb jellemzője, hogy emberek készítek embereknek. (Bár anno egy bohém zabálás alkalmával Tomival filozofáltunk reklámszlogen körül, s volt „A lap, ami megváltoztatja az olvasót” is :o). Ezt sajnos félre lehet érteni. Aki velünk, azt keblünkre. – Reiker)** Kmm a sarokban nélkülözgel Jófiele érfelvágós heavy metállal a fején – csak s akkor hajlandó egy-egy periódus erejéig felpillantani a webmasteri kötelezettségekből, ha valami hangosabb kérdése, avagy valami ldióta újságíró kezét nyújtása zavarja meg a látszólag konstans külvilág zajos nyugodtságát. Ilyenkor azonban már rendkívül közlékeny, sőt értő hatékonysággal s türelemmel válaszol meg olyan kérdéseket is, mint póló: „Te Kmm, figy má! Ha ketten jácunk ádéeselen akkor roaszabb a plng?!”

Softész „design” Tom szívesen túrja fel a világörökséget kevéske szabadidejében egy-egy karakteresebb desktop összehozásának célzatából kifolyólag, így két egymást követő héten ugyanazt a monitort látnod – esély sincs nála. Optimus Prime a Transformersből, Interstate '76 fele amerikai gépdémonok, meg ilyesmi. Theodore „Főszerk” Reiker Kmm-nek „sréhkerezt”, Tominak totál ellentétes irányba ül, így ha kommunikálni akarnak egymással – ez kb. 5 másodpercenként meg is történik – forognak, mint akiknek valami kialakulóban lévő stíftjük van. Persze adódik, hogy összekuporodnak a köztes terepen, értő kíméletlenséggel szemlélvén valamely Informatikai havi / hetilap botor próbálkozását. Vannak örömeik, problémák, történeteik s álmak is. Ezek közül egyiket a kezében tartod (Ez mogható volt, s lgaz is. – Reiker).

**Karácsonyi MP3 és SzösszeNET Ajánlónk Következik**

Johnny Cash – *Ring of Fire*

<http://gud.us/en/?kmm> – akik szerint a Válasz: Kmm, és Csakis és Mindig Kmm.

Hello Reiker!

Egy régi olvasótok vagyok, már 27 éve veszem a lapot és úgy veszem észre pozitív irányba változik a lap. Már kicsit sem hasonlítotok a 43 évvel ezelőtli 576-ra. Jó-jó 1283-ban is királyok voltatok. Ebből is láthatjátok, már 5.43 éves elmúltam. (és a humorod is jelentős fejlődést mutat az 1001-as állapothoz képest.) Amúgy megcsak pár kérdésem lenne:

1. Mos téged a való világban is Theodore Reikernek hívnak? Mé? És hogy kell kiejteni(nem a kezemből)? (Reiker nem jelentkezett a Valow Világba – egyszerűen csak belecsoppt szegény.) (Válasz: Yep. Ejtöd: Teodorreiker. – Reiker).

2. A Dungeon Keepernek meg a Kingpinnek má sosem

lesz folytatása? (A Dungeon Keepernek már van, Kingpin folytatás ügyében kérdezd hírmondónkat, Liquidet a topikokon.)

3. A legfontosabb: mi van a Half-Life folytatásával? Lesz? Plz mindent amit tudtok írj le. (amúgy tök jó, hogy ti is HL/CS buzik vagytok!) (Ja! Ja!)

kujanCShi

**Duma, meg műíame az aztán van a lehetséges Half-Life folytatás kapcsán, sőt szó van Half-Life mozlról is – ám tudnod kell, hogy ez 1452 óta így megy. Screenshotoknak, de még csak szkeccseknek sincs nyoma, ám ezen túl is valószínűtlen, hogy a Sierra s a Valve lezártnak tekintené a Half-Life mondakört. Szóval érzésem szerint lesz itt valami, ám hogy mikor, annak csak Gordon Freeman a Megmondhatója. Keressétek őt a [www.planethalflife.com](http://www.planethalflife.com) címen. Távcsovel, ha kell. (Lesz. Xbox-ra már be is jelentették. A PC-s port (?) valószínűsége 99%. Az előzetes még várat magára, mert nincs annyi képünk belőle, amivel megtothetnénk egy oldalt. Pontosabban: semennyi képünk sincs belőle. – Reiker)**

### Borító Gyala

Tisztelt Főszerkesztő Úr!

Ez az első levelem Önhöz. Már az elején leszögezném, hogy nem éppen dicséret céljából ragadtam billentyűzetet. A problémám az, hogy – bár lehet hogy egyedül vagyok vele (viszont az előző csevegőt olvasva nem úgy tűnt) – a borító mintha nem éppen fejlődő átalakuláson ment volna keresztül. Varga Balázs távozása eléggé meglátszódik. A mostani látványtechnikával foglalkozó személynek nem tudom, hogy milyen lehet az ízlése, valószínűleg nem egyezik az enyémmel. Én sokat foglalkoztam/kozok a design-nal, de leginkább weblapokon. Éppen ezért érzem -bocsánat a bántó szóért- lgyénytelennek a magazin borítójának első oldalát. Ennek az oldalnak kifejezetten fontos szerepe van az újság olvasói számának a növelésében. Ugyanis ha egy átlag olvasó aki néha-néha szokott csak játékmagazint megvenni, mert általában netes magazinokat olvas, az nem hinném hogy az újságos kirakatából ezt a lapot választaná. Bár az 576 KByte belső tartalmával és belső kinézetével maximálisan meg lehetünk elégedve, az egyszeri vásárló csak az első lap alapján dönti el, hogy megveszi-e vagy sem. Nem tudom hogy mennyivel nőtt az előfizetők száma az elmúlt 1 hónapban, de biztos vagyok benne hogy nem valami sokkal. Megegyez ismétlem: nekem semmi bajom az újsággal. A cikke, a belső design, minden a helyén van, csak a borítóval van problémám. A KByte-ot ezentúl is venni fogom és a legjobbnak tartom. Minden jót, jó munkát!

Üdv.: Chester (Bódi Mátyás)

Nos igen, Karácsonyi Borítógyala – ebből soha sem lehet elég. Mátyás átlagolvasóról, s ily módon, feltételezhetően átlagdesignról is szól. Átlagborító, átlagtartalom? A múlt évi címlap vitán felül a minimalizmus jegyében született, tudnillik az annak tárgyául szolgáló, készülő játékprogram – melyhez egyébként komoly reményeket fűz az FPS társadalom – minimalistá képi üzenete Főszerkesztői, Designeri oldalról egyaránt erőteljesnek lálatott. Figyeljük meg, két légy egy csapásra: a KByte egy füst alatt ad előzetes tájékoztatást a XIII címen futó fejlesztés belső hozzáférhetőségéről, egyúttal az átlagdesigner felhőborítására is képes, szavatoit. Mátyás – óvakodjon a 2002-ben publikált összevont szám borítójától!

Hi Reiker!!!

Már megint írok(Mivel nem választottok!!!!). Szóval nem értem, hogy miért változtatjátok meg az újság külsejét? Nem volt az jó úgy, ahogy volt? Szerintem DESIGN-osabb volt. Már régóta így van a pontozásos osztályozás, hogy pontokban mérik a játékokat. DE!!!! A százalékos „meiner meinung nach” sokkal jobb volt. Most biztosan azt kérdezték, hogy miért (nem biztos hogy kérdezték mi?). Hát csak azért, mert nem mindegy, hogy

egy játék 9pontot kap, avagy 94%-ot. Nna dereng valami? Aztán lenne egy kérdésem: Miért írájátok az oldalszámot betűkkel? Így alig lehet kiolvasni. A számok kevesebb tintát esznek. Ja, abban a számban, amelyikben az F1 2002-t bíráljátok, írtátok, hogy szerettétek azokat az E-Mail-eket, amikben bug-téma van. Hát a Mafia-ban-de a NFS HP 2-ben is találtam egy bugot: Hogy a kocsiakon a fényezés nem változik, hanem ugyanaz, még akkor is, ha \*v\*ALAGÚTban megyünk! NEM???

Még egy dolog. Az NFS HP 2 nekem 1024x768-on 32bit-en, és félig van az összes szint (car detail, terrain detail...), akkor erősen szaggett. Pedig Intel P4 Celeron 1700Mhz, 256 MB DDR RAM, és GeForce 2 MX400 64MB-osom van. (pereld be az EA-t! :))

Még szeretném felhívni figyelmeteket a GTA3-hoz készülő karakter-újtásokra. A képeket nem tudom a Netre vinni, csupán a suliban, úgyhogy kénytelen leszek hozzátok, vagy az egyik haveromhoz „Soyer”-hez vinni! Ez lesz az utolsó kérdés (REMÉLEM). A Haegemonia, és a Haegemonia-Collector's Series ára nem egyezik meg.

Miért????? Az utóbbi jobb? Vagy az a magyar változat. (A Collector's Edition mellé póló, poszter, regény, meg ilyesmi járnak – egyértelműen megéri az árkülönbözetet.) (Ilyesmi = Soundtrack. – Reiker)

Ui.: A design-et nem kellene változtatgatni, vagy visszaállítani a régit (Mert azzal nem volt senkinek semmi baja. Vagy csak pár emberkének. Azok meg egyszer ígyis-úgyis meg fognak dögleni.-SCREAM!!!!). (Iot) Itt még a 2001/júniusi számra gondolok. Nem pedig a 95-ösökre.

Ui.2: Végül mi lett a szavazás eredménye? Illetve annak az ízének. Tudjátok a kérdőívnek.

Ui.3: Ha még nincs eredmény, akkor meddig lehet még beküldeni?

Ui.4: A novemberi szám elég jó lett. Kritikám ellenére, bár akad benne pár szépséghiba, de azért még bejön (Nekem legalábbis nagyon.).

**Sajnos elvesztettem a nevedet – ha magadra ismersz, küldj elektronikus levelet szerkesztőségünk címére, és megkövetünk az első CD-s KByte-ban. Ez jó, nem? Az értékelést illetően – egy darabig nekem is szokatlan, sőt idegenszerű volt az új rendszer. Aztán ráébredtem, hogy tökjó. Maradjunk azt általad felvetett példánál: 94%. Miért 94%? Miért nem 93%, avagy 95%? Megmondom, miért: mert teljesen, tökéletesen, totálisan szubjektív az egész. Ha éppen olyanja van a szakirónak, 93%-ot ad, ám két hónap távlatából már nem csodálkozna rajta, ha történetesen 94%-ot adott volna. Értsd ezalatt: 93, 94 avagy 95 – nem bír különösebb jelentőséggel. Söder csupán. Nem úgy a tízes skála, mely fokai világos – jóllehet ugyancsak szubjektív – képet vetítenek adott játék alapvető értékeiről. A 91, 97%-os Játék nem ér többet kilenc pontnál, mint ahogy a 89, 81%-os Játék sem ér többet nyolcnál. Szubjektivitás, szubjektivitás. E rendszer használatával csökkentjük a szubjektívitás jelenlétét, sőt elegáns módon határoldunk el a beidegződésszámba menő, ám józan gondolkodás szempontjából tökéletlennek mondható százalékos pontozási rendszertől, ahol különösebb jelentőséget lehet, kell (?) tulajdonítani egy kőszá firkász lélek 1-2%-ra való kőszá képzetelnek. Bízom benne, hogy neked is sikerül megbarátkoznod ezzel a rendszerrel, mert a dolgok jelenlegi állása szerint nemcsak hogy marad a modell, de még le is tisztul. Erről bővebbet nem mondhatok, mert le kell adnom a Csevegőt.**

Szép Karácsonyt, Boldog Új Esztendőt kíván az 576 Team nevében:

az 576 Team

### A BENEVOLUSZ LEKTOR FIGYELMÉBE

A beérkező literatúrát mindennemű korrektúra nélkül tesszük közzé!



A jövő pulzál.



A részletekért látogasd szaporán honlapunkat // [www.576.hu](http://www.576.hu)



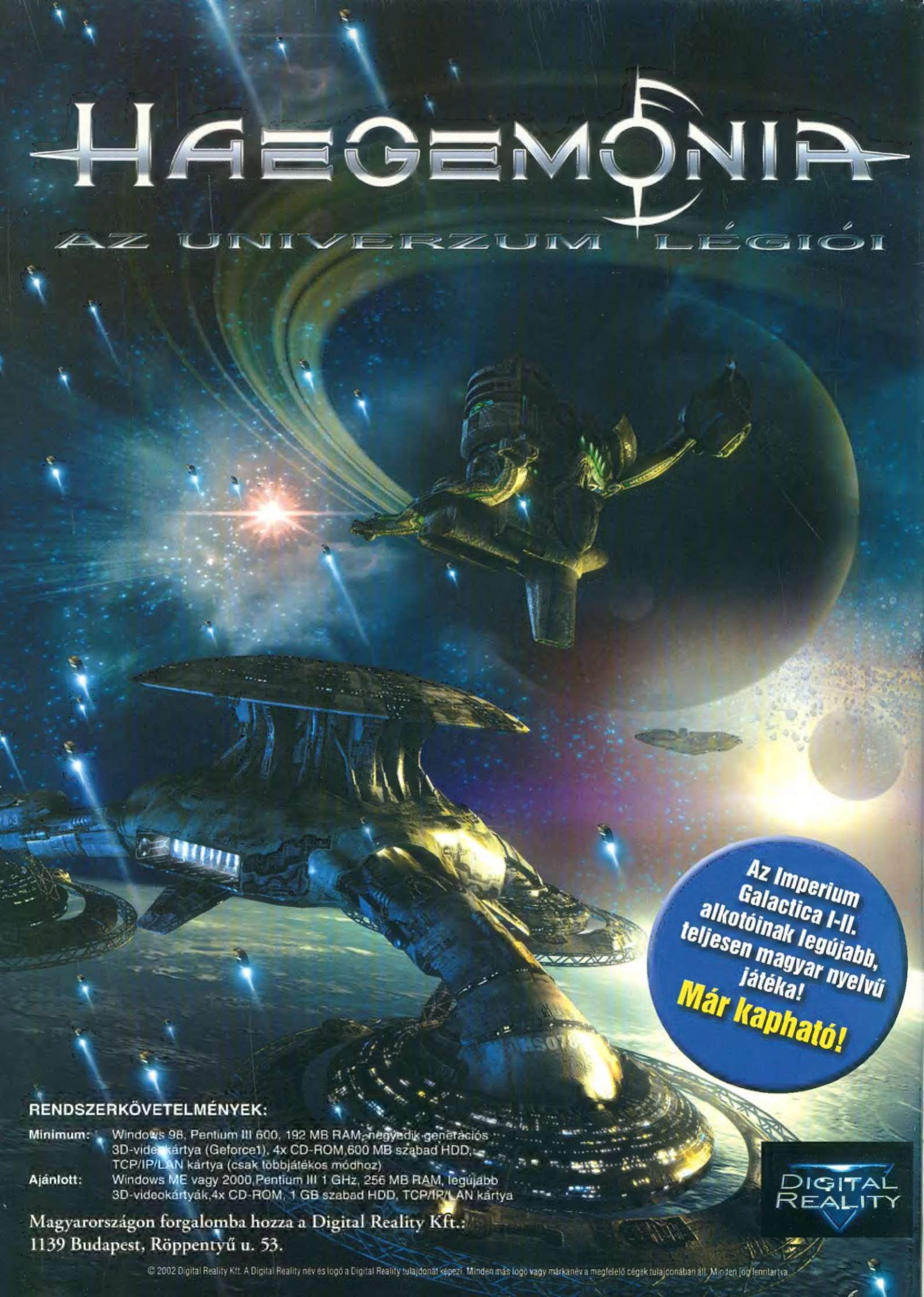
**Campona**  
Főbejárattal szemben  
Tel.: 424-3-424

**Az árak 25% ÁFÁ-t tartalmaznak! Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!**



# HAEGEMONIA

## AZ UNIVERZUM LÉGIÓI



Az Imperium  
Galactica I-II.  
alkotóinak legújabb,  
teljesen magyar nyelvű  
játéka!  
**Már kapható!**

### RENDSZERKÖVETELMÉNYEK:

**Minimum:** Windows 98, Pentium III 600, 192 MB RAM, negyedik generációs 3D-videokártya (Geforce1), 4x CD-ROM, 600 MB szabad HDD, TCP/IP/LAN kártya (csak többjátékos módhoz)

**Ajánlott:** Windows ME vagy 2000, Pentium III 1 GHz, 256 MB RAM, legújabb 3D-videokártyák, 4x CD-ROM, 1 GB szabad HDD, TCP/IP/LAN kártya

Magyarországon forgalomba hozza a Digital Reality Kft.:  
1139 Budapest, Röppentyű u. 53.

DIGITAL  
REALITY